掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.143

288页

金秋特辑 **超豪华内容**

东京游戏展2010特别报道

35页大篇幅报道



本辑赠品

《初音未来》屏幕擦

四大攻略

- 口袋妖怪 黑·白
- 战国绘札游戏
- 不如归 大乱
- 指环王 阿拉贡的冒险
- 蓝色玫瑰
- 妖精和青瞳战士们

口袋光环

TGS影像

1小时特辑

电子音像出版社

五花八门

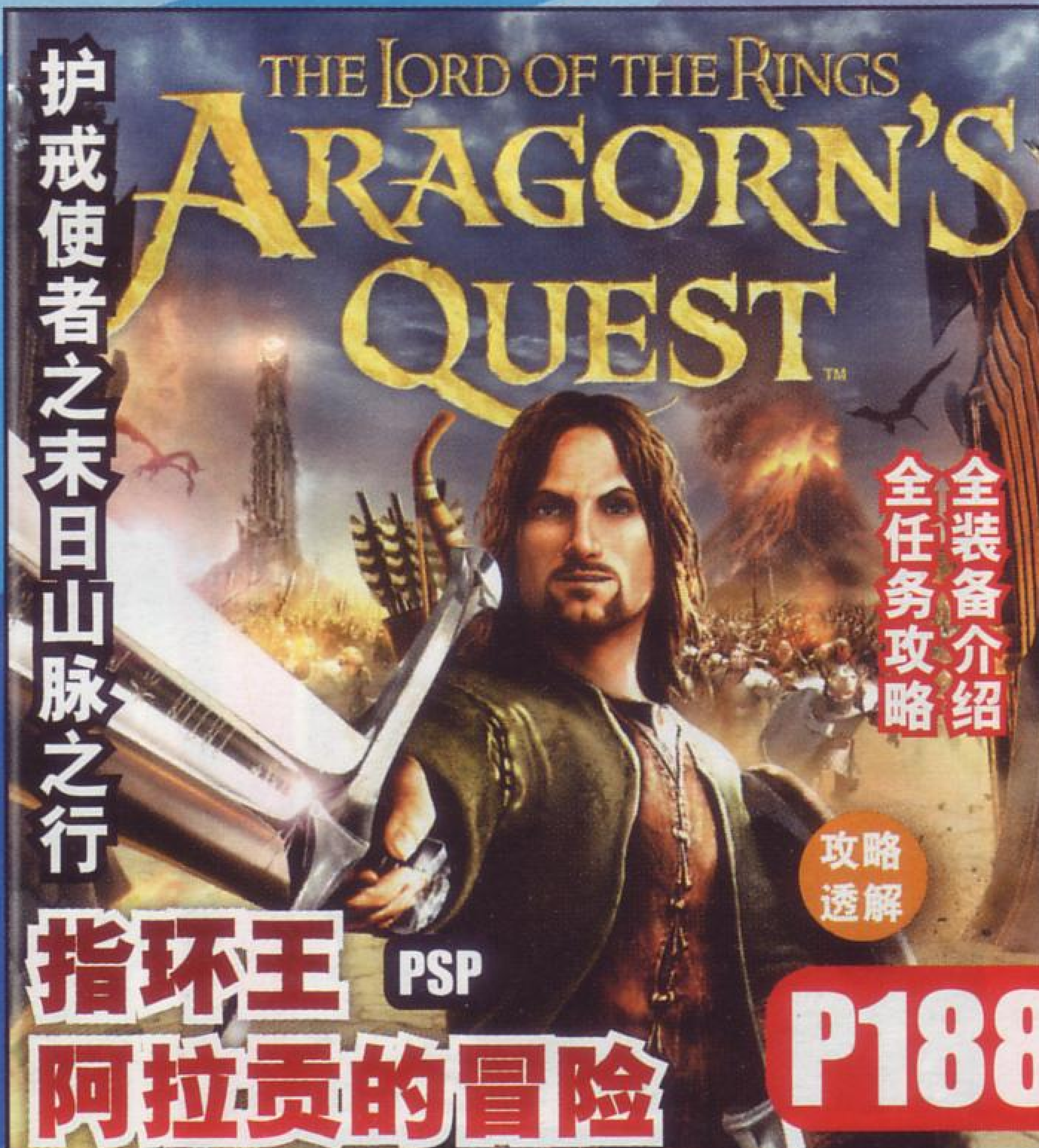


本辑 特别关注



一周目剧情攻略
隐藏神兽入手方法
新作全道具性能列表及全特性效果解说

口袋妖怪 黑·白 NDS



指环王 PSP 阿拉贡的冒险

P188



如何鉴别翻新PSP？
哪种版本的NDS最好？
不知道怎么入手iPod touch 4？
本文让你国庆购机更轻松

NDS·PSP·iPod touch完全选购指南



在手掌中也能体会到驾驶火车独有乐趣的今天，来回顾下火车驾驶模拟游戏10多年来的发展，并系统介绍其中一些特色的作品。

火车驾驶模拟游戏漫谈

卷首语

每个成功的男人背后都有一个女人，每本厚实的《掌机王SP》背后都有多个累趴的小编——不是抱怨也不是博同情，我只是想把一个思想传达给大家：“做一本厚书或许很轻松，做一本高质量的厚书才会累。”言下之意，自然是希望读者朋友们知道，本辑增加的不仅是页数，更是小编们的心血，祝各位阅读愉快，中秋快乐，国庆快乐。

胧月

CONTENTS

掌机王SP VOL.143



封面画师：MILK

封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年10月第一版
印　　次：2010年10月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年10月
定　　价：14.8元
ISBN 978-7-89476-473-7

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。





本辑赠品
《初音未来》屏幕擦

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

TGS纪念品幸运抽奖

小编特意为读者们准备了一些从TGS现场带来的纪念品，内容相当丰富，只需将该页左下角的印花帖在本辑附赠的"读者回函表"，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），我们就会从中抽取20名玩家送出以下精美的礼品。获奖名单将会在《掌机王SP》145辑上公布，各位不要错过机会哦。

《二之国》主题购物袋 2名





《怪物猎人 携带版 3rd》主题购物袋 2名

游戏橘子TGS特制购物袋 3名





《战场的女武神3》主题文件夹 1名

《逆转检察官2》主题挂饰 1名





Irem游戏主题明信片 1名

▼图为清凉扇正反两面。



《怪物猎人 携带版 3rd》主题清凉扇 3名



《怪物猎人 携带版 3rd》主题挂饰 2名

▼图为清凉扇正反两面。



《英雄传说 零之轨迹》主题清凉扇 3名



Capcom TGS展出游戏主题贴纸 2名

TGS幸运抽奖

卷首特辑 Introduction Specially Editing

翻开游戏的新篇章

——2010东京游戏展综合报道

TOKYO GAME SHOW 2010

GAMEは、新章へ。

E3闭幕三个月后的残暑初秋，日本千叶县的幕张又迎来今年最受日系游戏迷关注的展会——东京游戏展（简称TGS，Tokyo Game Show）。本届TGS和去年一样分为两天媒体日和两天公众开放日，共计四天，入场人次首次突破20万，创下历届TGS的最高纪录。9月16日公开的出展公司数达到194家，出展作品多达700余款。这里面除了早已公开的《怪物猎人 携带版 3rd》、《大神传 小小太阳》、《寄生前夜 第三个生日》等大作外，接踵而至的惊喜新作和星罗棋布的二三线作品均让展会显得精彩立体。另外，日方在本届的TGS上还加强了与亚洲其他游戏大国，如中国、韩国的合作，国际色彩愈加浓厚。《掌机王SP》作为受邀媒体，由特派记者乌冬前往现场，为大家带来零距离的详尽报道。

文 雷伊&胧月&乌冬　美编 澄香&Juxi

TGS掌机情报特别篇

[硬件] 两款全新PSP-3000超值套装即将推出





9月16日，SCEJ宣布将从今年11月18日起，在日本限量推出两款全新的PSP-3000超值套装。

这两款套装中的PSP-3000型主机采用了全新的配色方式，其中红/黑款采用了正面黑色、背面和按键红色的配色方式，而白/蓝款则采用了正面白色、背面和按键蓝色的配色方式，看上去既时尚又充满新鲜感。超值套装中除了PSP-3000主机一台（包含电源线和1200毫安电池）外，还将包含容量为2GB的记忆棒（MSPD Mark2）一根，与主机配色搭配的收纳包一个以及与主机配色搭配的屏幕擦拭布一块。这两款套装均将以17800日元的价格出售，联想到目前普通的PSP-3000主机都要16800日元，因此这两款套装的价格显得非常实惠。



另外，今年3月4日在日本限量推出并获得好评的粉红色PSP-3000，也将于11月18日作为通常款式不限量发行，售价为16800日元。而与主机颜色搭配的粉红色PSP收纳包也将于同日推出，售价1800日元。

[硬件] 《怪物猎人 携带版 3rd》将发售特制主机同捆版以及特别限定版

今年年末商战的最强怪物级大作《怪物猎人 携带版 3rd》已经在早前公开了发售日，就在本届TGS期间，其更具收藏性的限定版本的情报也得以全面解禁。

首先是在TGS召开一周前公开的“特别限定版”，这款限定版将在Capcom的官方购物网站e-Capcom专售，其中除了将包含一张《怪物猎人 携带版 3rd》的正式版UMD外，还将包含雷狼龙两用包一个、雷狼龙入耳式耳机一副。

雷狼龙两用包大小适中，既可以装下PSP主机和各周边，也能装下厚厚的攻略本，另外它还专门设有PSP主机专用收纳层，玩家可以放心地把爱机收纳于其中免受外界冲击。所谓两用，即该包包既可以当单肩挎包来用，又能当腰包来使用。它不仅实用，样子也非常美观，包身印有雷狼龙纹章，看上去非常大气。而雷狼龙入耳式耳机的设计也非常







美观，不过从经验来看，这个价位的耳机一般效果都只是勉勉强强。该特别限定版售价为7300日元，考虑到普通版游戏售价为5800日元，因此这个附带了两样物品的特别限定版显得非常超值。另外，如果尽早在该网站订购《MHP3》，还可以获得先行预约特典“艾鲁不倒翁”主题的手机挂绳，它们一共有6种颜色，将被装进精美的开运袋中随机抽取一款送给玩家。





另外一款限定版是于9月16日TGS首日当天公开的名叫“猎人限定版”（ハンターモデル）的《MHP3》主机同捆版。该同捆版中除了包含《MHP3》正式版UMD一张外，还将包含一台特制的PSP-3000主机。而这台特制的PSP-3000主机的特殊之处就在于，其并不仅仅只是在主机面板花色上与普通PSP-3000有所区别，在主机外形、甚至电池运行时间等方面都与普通主机有所区别。特别值得一提的是，《MHP3》的开发小组也为这台特制主机的设计提供了很多意见和建议，游戏制作人辻本良三表示这款主机在一年前就开始构想，为了让主机玩起《MHP3》来更容易费了不少心血。

1 机身采用黑色，背面金属环、侧边采用金色，整体透露出狂野的气息，背面有独特的工会纹章图案

2 主机中预安装了PSP用《MHP3》主题

3 电池容量从普通3000型主机的1200毫安增加到2200毫安，将支持更长游戏时间，由于电池体积变大，因此主机背面两侧有所突起，使主机的握感变得更佳

4 主机正面扬声器做成了艾露猫脚印的形状，切合主题

5 模拟滑杆形状有细微变化，顶部略微有些凹陷，手感更佳，长时间游戏拇指也不会酸痛

这款主机将在12月1日与《MHP3》同时上市，售价为19800日元。而大容量电池以及特制的工会纹章图案电池盖也将与同日配套限量发售，售价为5800日元。





[软件] 知名S・RPG《战场的女武神》最新作落户PSP



几经传言，“《战场的女武神》系列”的最新正统续作《战场的女武神3》宣布登陆PSP平台，发售日定于2011年1月27日。对于玩家质疑“为什么不重返家用机平台”的声音，制作人本善真二表示“还未到时机，除非有颠覆性的创意，否则PSP还是最适合系列发展的平台”，而考虑到PSP的便携性和普及率，也的确不失为拓展用户群的办法。

本作的故事背景被设定为与系列初代同期的另一条战线上，隶属无名部队的克鲁特将与队员们一起默默地改变历史。男女主人公的声优分别是在《超时空要塞 边境》中大放异彩的中村悠一和远藤绫，女武神变为可操作角色也是相对于《2》的重要进化。关于本作的详情可参照后文的“前线狙击”。

[软件] 《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》公布

NDS平台大卖作品《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》于9月19日由Square Enix宣布推出其加强版——《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》。该游戏的公布是在TGS会场的《DQMJ2》冠军大会"Great Master's GP"快结束时，大屏幕上突然放出本作的LOGO字样。制作人犬冢太一表示目前只能公布本作的LOGO和作为加强版登场的这一事实，除了追加大量新怪物还丰富了其他要素，预定于2011年春季在NDS平台上发售。



[软件] 《MHP3》与《MGS PW》梦幻联动

今年4月发售的《潜龙谍影 和平行者》已经表现出Capcom与Konami的互相提携关系，而在TGS上又公布出《怪物猎人 携带版 3rd》将包含与《和平行者》的联动要素。官方表示，当《MHP3》发售后会提供特殊下载任务，该任务获得的报酬能用于制作狩猎猫的Snake服装，穿上该服装的狩猎猫会借助《MGS》里经典的隐蔽纸箱行动，具体效果不明。另外，The BOSS和Snake的全身装备也可以通过获得的特殊素材制作。



▼拿起重型冷兵器的Snake能否适应远古的战场呢？

▶手持双剑的The BOSS扮相女性猎人

◀威风凛凛的特工狩猎猫。

▶莫非是体力被攻击到0时钻进纸箱回复？

[事件] 日本游戏大赏2010未来奖发表，3款掌机作品入选

每年的东京游戏展上选出本年度最受期待的10款未发售新作已经是惯例，经过9月16日～18日的投票，日本游戏大赏选考委员审核完毕后，公布了今年的10款最受期待作品。在入选名单里可以看到连续两年均登榜的《二之国 漆黑的魔导士》，而SEGA的"《如龙》系列"也连续四年榜上有名。以下是获奖作品的详细名单：（按公布顺序排列，名次不分先后）



游戏名	原名	厂商	平台
征服	VANQUISH	SEGA	PS3、X360
偶像大师2	アイドルマスター2	NBGI	X360
幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai	Ignition Entertainment Limited	PS3、X360
GT赛车5	グランツーリスモ5	SCE	PS3
舞蹈进化	Dance Evolution	Konami	X360
异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	PSP
二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	NDS
最终幻想 XIV	ファイナルファンタジーXIV	Square Enix	PC、PS3
怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	PSP
如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	A·AVG

其中三款掌机游戏的发售日分别为——《异说 012 最终幻想》预定2011年春季，《二之国 漆黑的魔导士》预定2010年12月9日，《怪物猎人 携带版 3rd》预定2010年12月1日。

[软件] 《深爱》近日将有新情报公布？



在NDS平台上发迹的“《深爱》系列”至今已经推出两款掌机和一款街机作品，以“国民女友”的温馨称呼赢得万千宅男的柔情。制作人内田明理在《深爱》的现场舞台上称“近期将有《深爱》迷们期盼的新情报公布”，并且为了强调而着重说了两遍。这是否代表Konami再次将续作的制作计划提上日程呢？各位FANS敬请期待吧。

[软件] 《遥远的时空中5》发表，平台定为PSP



Koei一直对女性玩家眷顾有加，该社的《安琪莉可》、《遥远的时空中》等系列均是为女性玩家量身打造的经典品牌。日前，合并后的Koei Tecmo Games在其展台上宣布了“《遥远的时空中》系列”最新作《遥远的时空中5》的制作计划。游戏的舞台被设定在日本幕末，女主人公莲水雪可以跟幕末的众多知名角色，如坂本龙马、高杉晋作、冲田总司等人发生凄美的爱情故事。交错于现代与幕末两个世界的感情，如果你是莲水雪将何去何从？本作预定在2011年春季发售，拥有PSP的女玩家们可加以关注。

[硬件] iPhone获得9家知名游戏公司的软件支持



苹果公司的iPhone系列产品被许多人视为“潮流”和“时尚”的代名词，除了全面体贴的功能、前卫时尚的设计和众多与生活息息相关的实用软件外，该平台的游戏功能也越来越受到厂商和用户的重视。TGS上已有9个知名游戏公司表示对iPhone提供软件支持，它们包括：Capcom、Hudson、Taito、SEGA、Koei Tecmo Games、Konami、NBGI、Gameloft和Parrot，而提供的软件支持不乏如《街霸》、《生化危机》、《索尼克》、《信长的野望》、《三国志》、《块魂》、《SD高达》、《山脊赛车》等知名系列的相关作品。

[软件]《王国之心 梦中诞生 最终混合版》公布，SE三大名作联动确定！

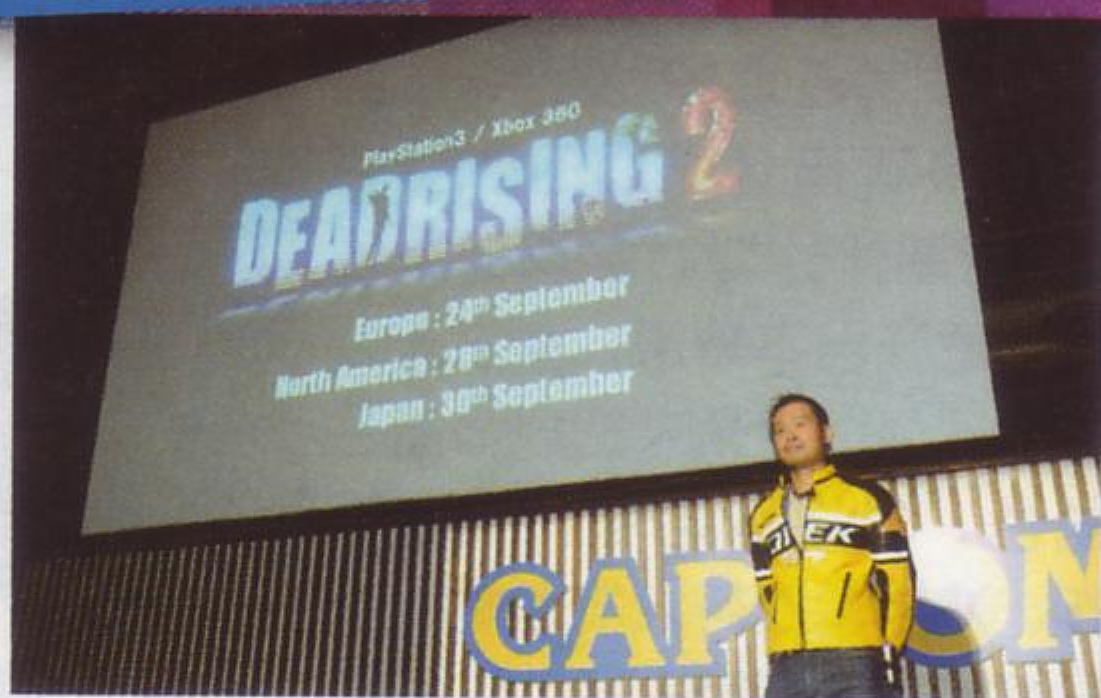
Square Enix制作的PSP游戏《王国之心 梦中诞生》面世大半年以来受到广大玩家的好评，经典的战斗系统和令人咋舌的画面表现令人称道不已。如今，厂商预定于2011年1月再度在PSP平台推出其强化版《最终混合版》，该作在《梦中诞生》的美版基础上又另行追加了各种要素。与此同时公布的还有《寄生前夜 第三个生日》和《异说 012 最终幻想》的发售日，分别定于2010年12月22日和2011年春季。

此外，这三款游戏包含联动要素，《第三个生日》和《王国之心 梦中诞生 最终混合版》中均封入了《异说 012 最终幻想》的特别下载码，玩家可利用这两个下载码在《DDFF》中使用阿雅装扮的雷霆和身穿《王国之心》服装的克劳德。





[事件] 稻船敬二再度对日本游戏业表示失望



因去年在TGS上公开声称“日本游戏已死”而被推向风口浪尖的稻船敬二今年再度出现在TGS现场，稻船提起因一年前的言论而在网络上备受抨击，苦笑之余却又发表争议性言论称：“今年我还没去确定会场情况，无法断言日本游戏是否已经死掉……可是，应该还是扶不上墙吧。”并指出，从世界市场而言，目前除了任天堂的游戏外，其他大卖作品均是来自日本以外的游戏公司。随后他又放出豪言“只要Capcom还在，日本游戏就不会死。”尽管稻船的言论依然有着有失偏颇之处，但炒作之余还是能瞥见他对日本游戏市场的失望与担心，只是这次网上针对他的口诛笔伐也必定是少不了的了。（笑）

[软件]《初音未来 女歌手计划2》与《偶像大师》联动，追加新歌和新服装

在SEGA展台的初音主题活动上，厂商宣布于7月29日发售的人气音乐游戏《初音未来 女歌手计划2》将追加名曲《StargazeR》和《初音未来的消失》，同时还公布了本作与《偶像大师》的联动计划——初音未来、镜音铃和巡音琉歌均将追加《偶像大师》中的经典舞台服装，《GO MY WAY》和《relations》两首名曲也会作为DLC曲目供拥有《初音2》的PSP玩家付费下载。







[软件] 3DS《潜龙谍影》名称确定，画面更胜PS2版？



早在E3上任天堂公布3DS时，我们就知道3DS版《潜龙谍影》的存在了。这款游戏是PS2版《潜龙谍影3 食蛇者》的重制版，制作人小岛秀夫表示，本作的画面无论整体还是细节都非常漂亮，游戏系统则添加了适合掌机平台的要素，并且这些要素都是已经在《和平行者》里获得验证的。游戏的名称确定为《潜龙谍影 食蛇者》，与PS2版相比仅少了一个数字“3”，预定于2011年内发售。

[软件]《二之国》再出手机版，性质为NDS版的外传



Level-5的年度RPG大作《二之国》在宣布了NDS和PS3双平台的两款作品——《漆黑的魔导士》和《白色圣灰的女王》后，又于TGS上公布了对应手机平台的《二之国 霍特罗伊特故事》。本作与《漆黑的魔导士》共享世界观，剧情上对NDS版进行补完。虽然是一款外传，但玩家也完全可以把它当成一款独立作品来玩，游戏的剧情和系统均十分完整，画面也保持了较高素质。本作选择在跟《漆黑的魔导士》同一天的2010年12月9日发售。

[软件] SEGA公布《光明之心》强大声优阵容

《光明之心》是SEGA预定在年底推出的RPG，这款由Tony担当人设、并拥有诸多名声优加盟的作品吸引了不少原画控、声优控和RPG迷。虽然厂商早早就宣称“本作大牌声优云集”，并在游戏的官方网站放出主要角色的语音试听，但迟迟没有公布声优的具体名单，也苦了不少玩家专门跑到官网“听声辨人”。9月18日，SEGA正式宣布了本作的声优阵容，除了男女主人公分别由神谷浩史和伊藤加奈惠配音外，诸多配角的声优阵容也异常豪华。





角色名	声优
主人公リック	神谷浩史
女主人公（アミル、ネリス、エアリィ）	伊藤加奈惠
カグヤ	桑岛法子
ラグナス	绿川光
ルフィーナ	堀江由衣
ローナ	广桥凉
ディラン	中井和哉
アルヴィン	神谷浩史
シャオメイ	斋藤千和

角色名	声优
メルティ	钉宫理惠
ミストラル	田村由加利
ソルベエ	金田朋子
ハンク	佐藤 正治
クオン	菅沼久义
マデラ	江森浩子
アイザック	稻田彻
角色名未公开	水树奈奈
角色名未公开	白石凉子
角色名未公开	橘田泉

报道评述各大展台

Sony Computer Entertainment Japan

硬件均衡，有条不紊



■空间和软硬阵容都一如既往地豪华。

SCEJ的确如预期的一样令不少期待PSP2或PSP-4000的玩家失望了，这也并非难解之事，即使真的有后续机种，之前连连吃亏的索尼也会选择在任天堂秋季发布会公布了3DS的详细机能和售价后再行动，所以各位喜欢PSP的玩家不用太过伤心，希望还是有的。言归正传，在任天堂惯例缺席的TGS上，SCEJ一向唱主角，此次也不例外。展台之上，PS3、PS Move和PSP的各种游戏分配得十分均匀，3D视觉技术也成为索尼的主要展出目标。由于人气高涨，索尼在游戏展的公众开放日不得不发放展台整理券，以维持玩家的试玩、试看秩序。

试玩方面，SCEJ展台不光有自社的众多知名产品、如《GT赛车5》、《战神》、《杀戮地带3》等，一些其余公司的热门游戏试玩，如《MHP3》、《黑豹 如龙新章》、《噬神者 爆裂》、《第三个生日》、《纸盒战机》等，也均能在这里寻觅到踪影，可供试玩的游戏总数多达50款以上。



■试玩版流程不短，无奈试玩时间太少。

战神 降诞的刻印

机种：PSP 发售日：预定2010年11月11日 类型：ACT

本作就是日版的《战神 斯巴达幽灵》，试玩内容基本也与E3上的相同，游戏从被暴风雨摇曳的船上开始。奎托斯出现后紧接着就有一堆杂兵前来“欢迎”，战斗随即开始，个人感觉这作的难度所提升，因为笔者选的是普通难度敌人都有很强烈的攻击意识，不过好在试玩过程中系统会有不少提示，其中就包括了新招式“冲撞投技”的使用方法，按住L键后再按○键奎托斯会往前冲刺一段距离，如果撞上敌人的话则可以将其直接按倒在地，接着要杀要剐就看个人了，对杂兵的效果非常好。

前进了一段距离后会遇到试玩版的BOSS——巨大海怪，正如其名，巨大海怪的体型非常大，几乎占据了整个屏幕，非常有压迫感。不过相对地实力却平平，一轮猛揍很快就会出现QTE提示，接着就慢慢欣赏奎托斯的暴力演出吧。BOSS战后还有水中场景，不过大部分玩家到了这里试玩时限也就到了，笔者也不例外……

总的来说本作给笔者的感觉还是不错的，画面就不用说了，新武器和新动作给人很强烈的冲击，希望正式版尽快来临吧。



有公布发售日和售价，就连提供的试玩也与E3时相差不大。试玩的职业共有9个，担当前卫、中卫和后卫，性能上各自有着差别。其中英雄啪嗒嘭的选择尤为重要，它决定着队伍的整体作战风格。通过给英雄啪嗒嘭设置技能、装备武具可令战斗力产生变化，能体验到与系列以往作品所不同的乐趣。



▲屏幕下方的按键指南非常亲切。

啪嗒嘭3（暂名）

机种：PSP 发售日：未定 类型：MUG

通过PSP的四个功能键跟随画面打出不同的节拍，操作奇妙的小生物啪嗒嘭一路消灭障碍。本作的完成度似乎还不高，不仅没



雷伊点评

本届TGS中SCEJ把重心放在了PS3的体感和3D两个方面，PS Move和微软的Kinect正面相撞，而目前两者的实际表现力和玩家的期待度显然后者要更高一些，因此即使日本是Sony的主场也不能掉以轻心。对于PSP这个已经相当成熟的产品，本次Sony的表现显得有些低调，第一方没什么新作，而大家满怀期待的PSP2也没有到来。但Sony又是有底气的，PSP刚刚在日本正式突破了1500万台大关，虽然与NDS还有很大差距，但对于一台曾绝地逢生的主机来说已经是非常了不起的事情。1500万这个销量目前在日本历代主机中排名第八，排在第六和第七的分别是1717万的SFC和1673万台的GBA，今后PSP还有包括《MHP3》在内的多款重磅作品助阵，因此它还有着很强的生命力，具有着接近或超越SFC累计销量的实力，从这个意义上来说，PSP无疑是一台足以用成功来形容的主机。

1500万台实打实的装机量带来的是第三方厂商的趋之若鹜，今年年底明年年初PSP的游戏阵容堪称豪华，其中年末商战最重要的作品《MHP3》将于12月1日登场，有了这款超重量级作品的全力支持，今年PSP在年末商战中的表现绝不会差，其他第三方厂商的有力作品也将为PSP的表现锦上添花。11月18日Sony将推出两款PSP全新超值套装，这实则意味着PSP的变相降价，这无疑也将进一步促进主机的销量。

然而，这并非表示Sony在年底可以高枕无忧，它不得不面对潜在的威胁。根据目前的情报，对手任天堂的全新掌机3DS在年末商战期间推出的可能性很高，而根据任氏主机以往的惯例，发售日很有可能会选择在11月20日或12月2日这两天之中。目前任天堂还对年末商战按兵不动，但在9月29日召开的秋季发布会上，一定会有大量爆炸性消息公开。3DS的推出短则对年末商战、长则将对今后日本第三方厂商的动向产生巨大影响，去掉了低性能这一软肋的3DS将与PSP的后续机种产生直接碰撞，本世代因为机能差异而出现的两台掌机长期并存的局面在未来可能将不复存在。

近期不断涌现的PSP2的传闻与Sony在GamesCom和TGS上的守口如瓶形成了鲜明对比，已经有不止一家媒体表示已有不少开发商拿到了PSP2的开发样机，因此虽然目前我们还无法从官方途径知道PSP2的消息，但从种种迹象看来，PSP2的完成度已经不低了。只是错过了TGS这个发表新主机的最佳机会，Sony下一步会在什么场合揭开PSP2的面纱就不得而知了。

SEGA 硬派交给白金，圆滑留给自己

■《战场的女武神3》是本次展会的重点宣传对象。

提到SEGA就不可避免地说到硬派，但大家也都知道，即使是SEGA脾气最臭的时期，也能推出《樱大战》这样的婉约系作品。经过多年的荆棘障碍，遍体鳞伤的SEGA再度恢复元气，它依然是那个做得起硬派游戏的SEGA，但绝不至于抱着一硬到底的固执信念不放了。纵观这几年SEGA推出的作品，尤其是掌机平台上的，已经最大限度地向市场看齐。无论是大卖的“《女歌手计划》系列”、添着各种萌系要素的“《梦幻之星 携带版》系列”、即将面世的软妹游戏《轻音少女 放学后的演奏会》，都已经或即将为厂商创造可观利润。其实就连被视为“男人游戏”的《如龙》，也可以看成是商业元素丰富的《莎木》精简版。SEGA不推出硬派游戏了？非也，它只是暂时把这个工作交给了另一群追求浪漫的男人们。

由“白金”神谷英树负责的《猎天使魔女》已于去年借由SEGA之手面世，而今年的TGS上，同样由“白金”成员三上真司和稻叶敦志打造的家用机大作《征服》成为重点展示作品。作为本社出品的重点宣传游戏，倒是集中在掌机平台上——《黑豹 如龙新章》、《战场的女武神3》、《梦幻之星 携带版2 无限》、《轻音少女 放学后的演奏会》、《光明之心》，另外，由Chunsoft制作的《不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子》也作为合作厂商的产品被陈列在SEGA的展台上。



▶海选出来的《如龙》美女群为SEGA的展台增色不少，因此对比其他展台甚至有些犯规了。（笑）

光明之心

机种：PSP　发售日：预定2010年12月16日　类型：RPG

《光明之心》的试玩主要由5场固定战斗组成，玩家可以借此熟悉游戏的战斗系统。战斗部分为指令式，只要为队伍的每名角色输入战斗、魔法和防御等指令，敌我双方就会按照的各自的行动顺序进行回合制的战斗。队伍最大由4人组成，包括了主人公和搭档，以及另外两名同伴，试玩版里则固定为主人公、阿米尔、萝娜和拉古纳斯。除了攻击和魔法外，本作还有必杀技指令，不同于魔法，必杀技消耗画面右下角赤、青、绿、黄的四种心之槽，越强力的必杀技消耗的也越多，试玩版中心之槽为全满，玩家可以尽情欣赏华丽的必杀技。另外当达到一定的条件后主角还可以和女性角色使出合体技，合体技不但有大魄力的特写，威力也是相当惊人，和之前的作品一样，合体技的出现条件是和女性角色的好感度有关的，想获得就得多在平时多注意提升女性角色的好感度。试玩版的最后为玩家准备了BOSS战，由于试玩版的角色都已经培养了一定程度，并且可无限制使用必杀技，获胜并不难，当然，在正式版中就得运用战术来对付了。



▲《光明之心》和《轻音少女 放学后的演奏会》的试玩区连在一起，一般开放日这里聚满了阿宅。

战场的女武神3

机种：PSP　发售日：预定2011年1月27日　类型：S・RPG

刚公布的《战场的女武神3》第一时间就提供了试玩，这点比较令人意想不到。试玩版中为游戏一场战斗的内容，讲的是由于梅鲁菲尔市遭到了帝国军巨大战车的侵入，主人公所属的422部队要以驱逐帝国军为目标展开任务行动。和前作一样，游戏的战斗仍旧采用了SLG和STG结合的“BLiTZ”战斗系统，而可使用的兵种则包括了战车、侦察兵、突击兵、狙击兵以及对战车兵，玩家需要根据每种兵种的特性调兵遣将，给予敌人有效的打击。试玩版的重点在于本作新增的SP模式（SPモード），SP模式可以简单理解为消耗SP值使用的特殊能力，试玩版只有男女主角和伊姆卡三人可以使用，并且每个人的SP模式效果都是不同的，其中主角的SP模式效果为行动时带同伴同行；女主角为女武神化、令作战能力大幅提升；伊姆卡为对视线范围内的敌人进行复数攻击。由于任务的S评价获得条件为2回合，如果要达成这个条件就得活用三人的SP模式，不过是SP值不像AP，不会在每回合开始时自动恢复，使用的时机还得多多考量才行，这点相信同样也适用在正式版里。



◀《战场的女武神3》的试玩区入口，旁边的官方COSER非常引人注目。

■玩家都在埋头苦战，没时间顾及镜头，倒是展台MM很配合地给了个笑容。



梦幻之星 携带版2 无限

机种：PSP 发售日：预定2011年2月24日 类型：RPG

《梦幻之星 携带版2 无限》的试玩是专为TGS准备的联机任务，玩家以四人一组联合挑战。可使用的种族包括了新增的暗人类，不过种族是和每台试玩机绑定的，所以想用新种族的话还得看运气，不过就算没有选到自己想用的种族也不要紧，试玩版中每名角色都装备有丰富的新武器，无论选哪个种族都可以体验到《无限》的进化点，而且感觉这次更换武器硬直也比《梦幻之星 携带版2》缩短了不少，战斗起来更为爽快。同样，任务的舞台也是全新的，并且也有新的怪物登场，只要边清敌边踩着跳台前进就可顺利来到关底。任务的最后要在巨大的圆形浮台上对付巨型龙虾BOSS，BOSS的攻击包括回转、放毒、放飞行道具与召唤杂兵等，模式相当丰富，且攻击力也不低，因此使用远程武器拉开距离打会安全一些，另外这次的BOSS战还有场地联动要素，根据BOSS所站的位置，浮台会产生一定程度的倾斜，这时角色会往滑向低处，虽然不至于落入水中，但还是给操作造成不小的障碍。四人合力解决BOSS后试玩版也就告一段落了。

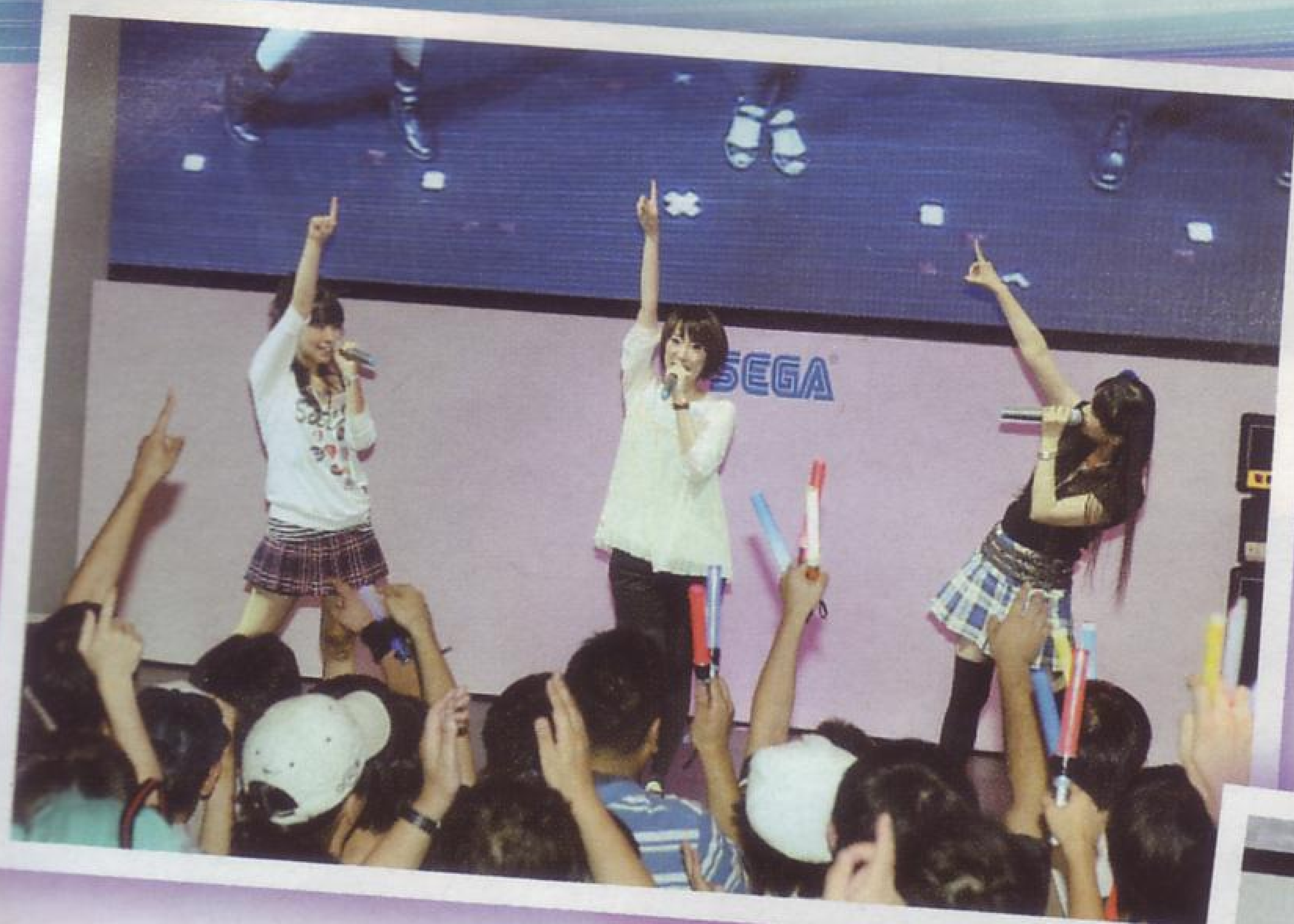
舞台活动

《初音未来》与《偶像大师》的梦幻共演

《女歌手计划2》虽然已发售两月有余，但SEGA并没有忘记巩固FANS基础。在这次SEGA的初音未来主题活动上，初音的声优藤田咲、镜音的声优下田麻美以及游戏导演大坪铁弥登台与玩家见面。而作为特别嘉宾，《偶像大师》中天海春香的声优中村绘里子、如月千早的声优今井麻美以及游戏出品人坂上阳三亦友情客串。双方在活动上宣布了《初音未来》和《偶像大师》的合作计划，关于本次合作，大坪铁弥表示原本是抱着失败的预想去找坂上交涉的，但



▲初音的声优藤田咲小姐，当天的着装非常可爱。



没想到在短短的十分钟内就洽谈成功。几名声优也在舞台上展示了脱口秀，其中的下田麻美更是两款游戏的“跨平台”声优（担任镜音双子和双海双子的声优），她与中村绘里子、今井麻美共同演唱了名曲《GO MY WAY》。

▲从左到右分别为下田麻美、中村绘里子和今井麻美。

《光明之心》豪华声优脱口秀



■从左到右分别为桑岛法子、斋藤千和、广桥凉和金田朋子。

预定于2010年12月16日发售的《光明之心》公布了强大的声优阵容，其中的桑岛法子、斋藤千和、广桥凉和金田朋子于TGS期间在SEGA展台举办了舞台活动。

“公主”和“女王”共述《女武神》的魅力


▲从左至右分别是中村悠一、远藤绫和浅野真澄。

预定在《战场的女武神3》中出演男女主人公的中村悠一、远藤绫，出演重要角色伊姆卡的浅野真澄登台。中村悠一表示自己扮演的克鲁特是个冷酷而信念坚定的青年，有着向自己认定的道路一直走到底的坚强，因此在配音时注意在冷酷中掺入热情的语气。远藤绫表示莉艾拉既是一名多愁善感的少女，也是力量强大的女武神，这双重身分的精确表现需要一定的演技，鉴于远藤绫多变的声线和丰富的感情投入，我们完全不必为莉艾拉的表现担心。

《黑豹》制作完成，电视剧化决定



■名越稔洋以及电视剧版的演员们。

名越稔洋是近年SEGA炙手可热的重要人物，本次他依然不遗余力地支持着索尼阵营。本次TGS恰逢PSP版《如龙》外传《黑豹 如龙新

章》的发售前几日，虽非正统续作，但名越表示这一直是他想去尝试挑战的作品，对此寄予厚望。在《黑豹》几名重要角色的声优和演员登场致辞后，名越又宣布了本作将于10月5日推出《黑豹》的电视连续剧，该剧播放时间选择在凌晨，工藤沙纪的声优波琉和雨宫泰山的声优岩城蛲一也都将在剧中扮演对应角色。



凭借着两作《梦幻之星 携带版》以及《初音未来 女歌手计划》等作品的叫好又叫座，SEGA对于PSP来说的战略搭档地位正在变得越来越重要。在很多人眼里，SEGA很多时候都是个不怎么精明的游戏厂商，虽然很少有人怀疑它的开发能力，但它却总是后知后觉，不大明白大众玩家想要的到底是什么，因此它总会被冠以“核心”这顶帽子。在PS2末期SEGA才开发出了《如龙》这个大型品牌，而在很长一段时间里，SEGA对掌机游戏的重视程度也总是不痛不痒，跟进速度慢人半拍。SEGA早就制作了脑力锻炼玩具，却直到NDS平台的《成人脑力锻炼》推出并席卷风潮形成社会现象时，才将其游戏化搬上PSP平台；SEGA曾凭《梦幻之星 在线》开拓了家用机网游领域，却直到PSP诞生近四年、在Capcom已经接连在PSP上投放了三作《怪物猎人 携带版》并屡次刷新了PSP游戏的销售纪录后，才将《梦幻之星》搬上了PSP平台。

《梦幻之星 携带版》的热卖是SEGA正式认真参入PSP阵营的一个信号。至此，SEGA终于认识到了PSP是一块风水宝地，而决定这块宝地收成的两大重要“养料”就是“联机”和“宅元素”，《梦幻之星 携带版》和《初音未来 女歌手计划》便是这两点的最佳体现，而实际上，SEGA目前已公布的那些今后将要发售的PSP游戏群，也大多体现了这些元素。

目前PSP已经成为了SEGA的主攻平台，本届TGS期间《梦幻之星 携带版2 无限》（以下简称《PSP2i》）和《战场的女武神3》（以下简称《女武神3》）更是明显揭示了SEGA目前战略部署的重心。《PSP2i》并非单纯的资料篇，其新加入的要素非常令人垂涎，与大家制药、肯德基等的密切合作可以看出SEGA对本作的重视程度不亚于原创续作，游戏的发售时间安排得也是恰到好处——与《MHP3》相隔近三个月，那时候一些轻度玩家已经玩腻了《MHP3》，足够抽出时间给《PSP2i》了。如果游戏品质没有太大问题，相信本作依然可以创造非常可观的销量。

《女武神3》的平台仍为PSP则多少令人有些意外，或者更明确地说是可惜，笔者认为这次SEGA显得有些急功近利。初代《女武神》曾是PS3上不可多得的优秀原创作品，前段时间还以“PS3上最好玩的S·RPG”这个头衔被收入了吉尼斯世界记录。其优秀之处不仅体现在新颖的战斗方式，还在于具有艺术性的画面表现手法。对于机能有限的PSP来说，想要重现原作的玩法精髓不难，但若想完全再现原作的艺术氛围、展现《女武神》的应有的冲击力显然力不从心。觉得可惜的另外一点是《女武神》是SEGA继《如龙》之后的又一成功的大型原创品牌，初代在全球范围内创造了约90万的销量，2代虽然在日本的销量略高于初代，但由于PSP在欧美已经日暮西山，因此在这些地区的销量已无法指望，因此2代在全球范围内的影响力远远低于初代已是不争之事实，而3代的推出则会继续让好不容易建立起来的全球知名度继续萎靡。一款原本有望成为世界级作品的游戏，却为了眼前的利益而偏于一隅，令人扼腕。

另外如即将发售的《轻音少女 放学后的演奏会》和《光明之心》，则都是针对用户群相当明确的游戏，卖砸的可能性很小。前者借《初音未来 女歌手计划 2nd》大成功的东风，预约量相当惊人，成绩很有可能将超越前辈。后者则是《光明》+Tony大神的组合时隔多年后重出江湖，再加上超豪华的声优阵容助阵，销量维持在10万套左右，与《光明之风》、《光明之泪》持平亦不是难事。



Square Enix



大作如云，危机暗藏



SE近年虽然总是背上“不厚道”的骂名，但是吸金本事还是挺叫人眼红的。在官方公开的宣传影像中，值得玩味的地方莫过于蒂法是否会作为可选用角色在《异说 012 最终幻想》中登场了，虽然一再有玩家坚称看到蒂法出场并以屏摄为证，不过究竟是走个过场还是正式参战，目前尚不得知。此外尚有家用机版《FFV X III》和PSP版《FFA X III》令人惊艳，前者宛如播片一般的战斗画面让期盼很久的玩家松了口气，只静等其上市，后者的展出令玩家对其战斗系统已有初步了解。

异说 012 最终幻想

机种：PSP　发售日：预定2011年　类型：FTG

本作是2008年博得绝高人气的《异说 最终幻想》的续作，玩家从宣传影像中可以发现来自《FF IV》的凯因和《FF X III》的雷霆。而这次的剧情也跟前作有所出入，比如库加在前作中属于CHAOS方势力，这次却加入了KOSMOS方，我们也无法判断凯因的立场。（当然雷霆加入KOSMOS方基本是确定的了。）至于游戏的试玩版则基本没有剧情可看，玩家可尝试凯因和雷霆的使用感觉，难度也有三种可选。凯因的武器是象征龙骑士的长枪，招式全面，使用起来非常方便；与此相对的是雷霆的操作方式与《FF X III》近似，使用手感与其他人物完全不一样，是高手向角色。系统方面加入援护攻击，按下特定按键便可召唤出援护角色攻击敌方。援护角色能短时间内定住对手或中断对方的连击，使用得当的话不仅可用于进攻，防守时也能起到重要作用。





◀本作增加的两个新角色，系统上与前作区别不大，老玩家可很快上手。



▲《寄生前夜 第三个生日》的试玩区位于SE展区的中心。

寄生前夜 第三个生日

机种：PSP 发售日：预定2010年12月22日 类型：A·RPG

和之前的作品不同，这次的《寄生前夜》更有TPS的味道，并且阿雅不再是孤军作战，战场上有很多NPC帮忙，同时这些NPC组成本作核心系统“深潜”的重要要素之一。通过深潜，可以让阿雅的意识转移到NPC身上，转移后的体力和装备都会继承自NPC，从而实现不同的战术目的，例如体力不多时用深潜到转移到体力多的NPC身上，或者深潜到距离较远的NPC身上实现迅速移动等，可以说本作的战斗都是围绕深潜展开。深潜的操作为按住△键，然后用方向键选择好NPC后再松开△键，深潜的整个过程非常迅速，不会影响战斗的流畅度。其他的操作为滑杆移动、□为射击、×为回避、○为使用手榴弹、L键是切换武器、长按R键为锁定，本作的锁定为自动瞄准，锁定后就无需自己再进行调整，即使是TPS菜鸟也很快就能上手，要切换的目标的话则是通过方向键。这次的试玩包括了“虹色の沙尘作战”、“漆黑の雷雨作战”、“赤い雾作战”三个任务，难度由前往后递增，高难度的任务除了要面对更强力的扭曲者外，对深潜的运用都有更高的要求。

皇家骑士团 命运之轮

机种：PSP 发售日：预定2010年11月11日 类型：S·RPG



▲PSP版画面大幅进化，令老玩家感动不已。

TGS中一般的游戏试玩只有15分钟，而本作的试玩时间竟然长达半小时，不过对于一款S·RPG来说，这样时间还是显得不大够。试玩版的内容为第一章前半部分，玩家可以选择NEW GAME重新开始游戏，或是直接使用试玩版提供的存档从第一章的中途开始。选择NEW GAME需要进行角色创建，除了要给决定主角的姓名和生日外，还得进行塔罗牌占卜，塔罗牌占卜中系统会给出几个问题，玩家的回答不仅会影响主角的初始能力，还关系着后面收到的同伴的属性，角色创建完后就是序章和教学战斗，

总的来说选NEW GAME对初接触这个系列的玩家还是比较有帮助，不过同时也会浪费很多试玩时间，很可能导致到了试玩时限都还没体验到多少内容。读取存档则比较适合有接触过《皇骑》的玩家，存档有两个，一个是从タインマウスの丘开始，另一个则是从クリザローの町开始，两个都可以直接体验已经具备一定规模的实战，并且最重要还是可以体验到PSP版新增的“命运之轮C.H.A.R.I.O.T”系统，这个系统的作用是可以重置50回合以内的任何行动，相当霸道。

核石之王

机种：PSP 发售日：预定2010年10月14日 类型：ACT

向《怪物猎人》“致敬”的作品，距离发售已经不到一个月了。本作的试玩相当厚道，玩家不仅能单人游戏，也可率先领略联机的乐趣，毕竟SE也深知狩猎类游戏的精髓所在。本次TGS上提供的试玩版是特殊版本，与网络配信的试玩有所差别。玩家可以与龙帝巴哈姆特作战，武器的选择面较广，各种装备的附带技能可自由搭配，能强烈感受到厂商想把本作的世界观和系统烙在玩家的脑海中。巴哈姆特的攻击力非常高，且行动方式多样，硬拼根本不用想打赢。这次的试玩版给人难度超高的直观印象，估计在正式版中难度还会进一步提升，喜欢享受狩猎成就感并喜欢奇幻风格的狩猎爱好者可关注本作。



▲目前本作的受关注度还远未达到SE的期待值，但手感和难度比原先想象的要好不少。

沙加3 时空的霸者 影或光

机种：NDS 发售日：预定2010年冬 类型：RPG


■媒体日的《沙加3》并不是很多人排队，基本往等候区一站就能试玩到。

在《沙加3》的试玩版中可以体验到游戏的序章内容，包括了ダームの町→北の神殿→イレムの町→北の塔→神殿这段流程，和GB版的序章基本相同。选择New Game后需要先自定义角色，可决定的部分包括了发色、服装等，决定好紧接着就是教学战斗，再之后就是正式的冒险了。本作在大地图上是选择式移动，只要选择好要去的地方就会自动移动到该处，无需自己找路，也不会遭遇战斗。敌人只有在神殿和塔等迷宫内部才会遇到，遇敌为可见式，被敌人缠上就会自动切换进战斗画面，并且如果被复数的敌人缠上，还会触发连锁战斗（チェーンエンカウント），可以同时和复数的敌人战斗，对提升练级效率有不小的帮助。本作的战斗为指令式，攻击敌人时需要先选择武器再选择对应的技能，每个武器都有自己的使用次数，越强力的技能消耗的使用次数也越多，得根据战术合理分配使用次数。战斗中当有我方角色连续行动的时候，就可以形成“连携”，连携的好处在于有伤害加成，连携数越大伤害越高，可以说本作的战略性就体现在这里。



与以Capcom为代表的部分日本游戏厂商正在积极展开全球化进程形成鲜明对比的是，Square Enix的全球化脚步显得有些踌躇，将向西方开拓的重任过多地交给了伞下的Eidos，而本社却显得有些冷漠，对目前在欧美普及率相当高的高清主机有所保留，把更多的精力投在了掌机平台上，没有起到一个大型厂商所该有的表率作用。

从本届TGS上展出的掌机游戏阵容来看，目前SE对PSP的支持力度要明显高于NDS。如果不是在TGS的最后一天意外公布了NDS的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》（以下简称《DQMJ2P》），那么这个天平的倾斜度还将更加可怕。当然，这也许与SE已经将部分工作重心转移到3DS上去有关。如果不算正式展出的《最终幻想 Agito XIII》，这次SE主打的PSP游戏一共有《异说 012 最终幻想》、《寄生前夜 第三个生日》、《核石之王》、《王国之心 梦中诞生 最终混合版》、《皇家骑士团 命运之轮》5款，而NDS游戏除开《DQMJ2P》外就只剩《王国之心 编码重制版》以及《沙加3》两款。《王国之心 编码重制版》即将于10月上旬发售，但游戏目前的预约量远远无法和《梦中诞生》甚至《358/2天》相提并论，再参考附带了《王国之心 记忆之链》完全重制版的《王国之心II 最终混合版+》销量不过34万，因此本作的销量应该不会超过20万。至于《沙加3》的销售轨迹应该与前作相差不大，属于15～20万级别的游戏。

SE的这几款PSP游戏中最让人担心的非《核石之王》莫属，这款作品在游戏方式上投玩家所好，SE投入了一定的宣传力度，体验版也已早早地就投放，但目前看来，游戏并未能获得联机众的支持，预约情况非常惨淡。更雪上加霜的是，它还将面临来自《MHP3》体验版和《噬神者》加强版的前后夹击。Capcom将《MHP3》的体验版安排在《核石之王》发售的前一天在PSN上提供下载的意图非常明显，就是要全面扼杀这款带有明显模仿痕迹的不速之客，杜绝由于疏忽而造就了《噬神者》大卖这种情况再次出现。《寄生前夜 第三个生日》的情况则比预想的好，由于发售日逐渐临近，近期游戏情报的露出度正在不断提高，加上粉丝们多年来对续作的饥渴企盼以及圣诞档期的推波助澜，游戏的销量肯定不会太低。《皇家骑士团 命运之轮》被不少粉丝誉为诚意之作，而游戏针对的玩家群体也主要是原作粉丝以及《最终幻想战略版 狮子战争》的玩家，尽管目前预约情况只能说一般，但最终的结果应该不会过于悲观。《第三个生日》和《皇家骑士团》同为多年未有新作推出的系列，因此它们的这两款最新作的销售情况将对SE是否重拾这两个系列提供重要的参考价值。

虽然此次TGS上公开了一批游戏，但SE依然有藏掖之嫌，预计于明年1月11日举办的专门发布会上将会有包括《最终幻想 Agito XIII》在内的多款主打游戏的进一步详细情报，但愿那场单独发布会比本届TGS中SE的表现更值得期待。



■呈现出城堡外观的展台，从布置到赠品都不得不说Level-5相当大方。





Level-5 款款精品，谨慎“填坑”

今年的Level-5不如往年高调，经过几年的宣传攻势，该厂已不缺知名度，当下应该做的也许就是老老实实地兑现承诺。NDS和PS3的双版本《二之国》是本次的重点展出对象，包括Level-5的展台也被布置成《二之国》格罗涅尔城的外观。除了这两款作品外，来场游客还能试玩到沉寂许久的《纸盒战机》、Wii版《雷电十一人 强袭者》、手机版《二之国 霍特罗伊特故事》等重头作品。

纸盒战机

机种：PSP　发售日：未定　类型：RPG

Level-5出展的游戏不多，其中PSP只有《纸盒战机》一款，同时这也是本作第一次提供试玩。试玩内容为游戏的序章，包括了故事背景介绍、序章剧情和最初的几场战斗，值得一提的是本作的剧情交代保留了Level-5的一贯风格——在重要剧情部分加入了制作精良的过场动画，玩家可以更直观地了解剧情。

开始游戏没多久就要进行第一场训练战斗，在进入战斗前玩家可以为自己的LBX(Little Battlere Xperience)更换部件，不过试玩版里能更换的配件很少，能用的LBX也只有一个，相信到了正式版中，还可以入手其他型号的LBX。部件除了有不同的



▲《纸盒战机》的试玩区，实话说站着玩比较累。

能力加成外，也会使LBX的外形产生变化，玩家可以自定义出具有自己风格的机体。

虽然游戏的类型定为RPG，不过战斗部分却是正统的ACT，玩家要操作自己的LBX在3D的场景里和对手进行角逐，LBX的基础攻击方式有近距离和远距离两种，在战斗中可以直接切换，当对手进入射程后武器就会自动锁定，这时只要看准机会施展攻击就可以了，非常容易上手。当攻击打中对手后左下的必杀技槽就会增长，累积了一定的必杀技槽还可以发动华丽且强力的必杀技重创对手。

二之国 漆黑的魔导士

机种：NDS 发售日：2011年 类型：RPG

作为Level-5出展作品的重头，NDS的《二之国 漆黑的魔导士》这次仍旧提供了试玩。试玩分为独立的两个部分，刚进入游戏就需要玩家选择，一个是从头开始的“ビッキーニ”，这个部分基本就是用来欣赏吉普力的精美动画，包括了从主角失去母亲到进入二之国的剧情，想了解游戏背景的玩家可以选择这个。另一个则“マジックマスター”，这个部分游戏的已经进行到了一定程度，玩家可以体验到战斗，不过更重要的还是可以体验到魔法指南书的使用，早前Level-5宣布NDS的《二之国》将会同捆魔法书发售，游戏中魔法咒文和合成公式都要通过魔法指南书查找，没错，现在这本魔法指南书就在试玩机的旁边放着。

在マジックマスター部分中，进入港町ビッキーニ不久就会入手合成壶，不过要使用合成系统还需要先召唤出合成魔人，根据游戏的提示翻到魔法指南书的对应页码即可找到召唤咒文，将召唤咒文输入到游戏中合成魔人才会出现，之后只要在战斗中战胜它就可体验游戏的合成系统了。



雷伊点评

去年Level-5的专属发布会着实让大家大开眼界，没想到这家规模不大的新锐公司能够一下子开辟出那么多条新作开发线，可今年Level-5并不像往年那样眼高手低了，毕竟经过这么多年的积累，手头没有兑现的空头支票正在变得越来越多。

排除两款手机游戏，今年TGS上Level-5仅展出了5款作品，其中《二之国 白色圣灰的女王》以及《雷电十一人 打击者》均属家用机游戏范畴，而《神秘屋》仅以影像形式参展，因此玩家实际能玩到的掌机游戏其实只有《二之国 漆黑的魔导士》和《纸盒战机》两款。两年前就已经公布的《死神在背后》依然像从未存在过一样只字不提，去年雄心勃勃公布并表示将在2010年内发售的《幻想生活》也不见了踪影，原定今年春天发售的《神秘屋》和《纸盒战机》的发售日被悄悄改为了2010年内。这其中几款游戏的延期原因如果没猜错的话，应该是由于去年《雷电十一人2》获得了百万套销量这个远超前作的惊人成绩，因此Level-5把更多的资源集中到了《雷电十一人3》的开发身上以确保它能够趁热打铁地在今年夏季推出。

NDS平台的《二之国 漆黑的魔导士》是一款非常具有潜质的游戏，自公布以来在玩家群中的期待度一直都非常高，其本身的制作阵容、明星效应、玩法创意以及宣传手段的确都很有一手，但笔者认为过早地公布PS3版《白色圣灰的女王》并不能说是一个良策，因为只要你看过PS3版动起来时的画面，很难不被那仿如实际在操作动画般的美丽体验所打动，觉得那才是《二之国》该有的真正形态。玩家都不是傻子，在有着整体冲击力明显更强的家用机版面前，再回头看NDS版难免会产生落差感，从而把原本对游戏积累的兴趣转移到PS3版身上。

《纸盒战机》显然是一款更适合在NDS上推出的游戏，首先是其针对的玩家年龄层偏低，PSP的主要玩家群体是高中生，与本作的年龄层重合度并不高；其次是因为其动画配合游戏进行宣传的商业模式已经通过"《雷电十一人》系列"在NDS上证实是可行的，但在PSP这个相对核心的平台是否通用则仍怀有不确定性。TGS期间本作公布了更多新情报并提供了试玩，这意味着这款屡次延期的游戏终于步入了开发正轨。不过从游戏目前仅为65%的开发进度来看，在2010年内准时发售的可能性还是比较渺茫的，就算可以推出，那也不太可能安排在12月和《二之国》撞车，因此其发售日所指的"2010年"或许应该理解为财政年度，即明年3月前。

以往每年都会在TGS上展出的"《雷顿教授》系列"新作本次缺席，但笔者并不认为它的开发遇到了问题。如果熟悉该系列就会发现，从第二作开始系列的每一部作品都是在年末商战期间推出，因此平台转移到3DS的系列第五作《雷顿教授与奇迹的假面》的开发完成度应该比大家预想的要高，而在月底任天堂召开的关于3DS的相关发布会上，本作新情报释出的可能性是相当高的。







《MHP3》人气爆棚

毫无疑问，《怪物猎人 携带版 3rd》可以说是今年TGS受到关注最多的作品，Capcom自然也是不敢怠慢，特地把展区开辟出三分之一作为《MHP3》的专用展位，走遍整个展会都找不到第二个游戏有这种待遇，可见《MHP3》的面子之大。



■无论是媒体日还是一般开放日《MHP3》的试玩区都是人满为患。



■《MHP3》的官方Coser，会在特定的时段出来供玩家拍照。

《MHP3》的展位主要就是试玩区，这里布置得和游戏中的据点村庄一样，充满了和风，玩家从村口进入，经过看板娘柜台后进入到村子内部试玩。这里顺便说一下试玩方法，玩家需要先在试玩区外围的工作人员处领到特别的试玩券才能进入等候区，然后凭券入场，试玩券分为单人和多人联机两种，出示给工作员看后会被领进柜台后面不同的对应入口，无论是单人还是多人联机，试玩的玩家都会获得特制的《MHP3》主题挎包作为赠品。

Capcom主展区和《MHP3》的专用展位有一条小路之隔，这里主要由Capcom其他出展作品的展区构成，包括了《丧尸围城2》、《逆转检察官2》、《洛克人 宇宙》等，除此之外还有布置得像小黑屋一样的影像区以及用来搞活动的舞台。《逆转检察官2》的试玩区在和《MHP3》展区相对着的角落上，虽然试玩区规模无法和《MHP3》相比，但同样人气十足，经常都能见到排队等候试玩的玩家。



▶《逆转检察官2》的试玩区布置成了和体验版事件现场一样的风格。



■看板娘的招牌笑容能令正在焦急等待试玩的猎人的心情好转不少。

怪物猎人 携带版 3rd

机种：PSP 发售日：2010年12月1日 类型：ACT

Capcom和SCE的展区都有《怪物猎人 携带版 3rd》的试玩，试玩内容是一样的，不过SCE展区只提供单人试玩，想体验多人联机就只能到Capcom的展区。Capcom的《MHP3》试玩如前面所说，需要事前领取试玩券，媒体日里试玩券在《MHP3》展区外围派送，一般开放日则是在展馆门口附近派送，一人一次限领一张，先到先得，送完即止。

任务

单人和多人联机的任务是一样的，分别是初级的“ロアルドロス讨伐”、中级的“大连续狩猎”和上级的“ティガレックス亚种讨伐”，难度由前往后递增。

ロアルドロス讨伐

讨伐对象是水兽，《MHP3》的水兽和《MH3》相比基本没有变化，而且没有了水战后就更没威胁了，基本是新老猎人拿来鱼肉的对象。

大连续狩猎

由青熊兽和雷狼龙组成的大连续狩猎任务，两只都是这次新加的怪物。作为开胃菜的青熊兽的实力一般，拿来熟悉新武器是再适合不过了，值得一提的是青熊兽的攻击带有麻痹属性，应该是取代《MH3》中灯鱼龙的位置。

把青熊兽搞定后就是就轮到雷狼龙登场了，不愧为本作的标志性怪物，雷狼龙的动作相当帅气，并且速度也不慢，相当难缠。通常状态的雷狼龙以冲撞和爪击等物理招式为主，当蓄电进入带电状态后则还会追加电球攻击，蓄电过程中是攻击的大好时机，不过也不能大意，因为它有时在蓄电后会马上会使用以自身为中心的电击，笔者就经常吃这招的亏。

ティガレックス亚种讨伐

轰龙本身的实力就不弱，这次的轰龙亚种实力则是更上一层。在保留了轰龙攻击招式的基础上，亚种追加了S型突进、大

咆哮、冲撞后咆哮等新招式，令人无所适从，绝对是每位猎人的噩梦。笔者在整个15分钟的讨伐过程都没发现太好的对付方法，惟一比较好的攻击机会就是在其耐力低下时，这时它使用冲撞后出现很长的硬直时间，不过还没高兴多久，轰龙亚种发怒后就又生龙活虎了。（汗）

武器

试玩版中可体验包括《MH3》才加入的斩击斧在内的共12种武器，由于旧有武器都没有太大的变化，这里主要说说《MH3》中没有的武器的特点。

双剑

双剑在保留了原来的动作外，还新增了鬼人强化状态，鬼人化中攻击命中怪物能积蓄鬼人槽，鬼人槽满后进入鬼人强化状态，这时候攻击速度上升，相当于提高了输出，并且还可以使用这个状态中独有的鬼人连斩。鬼人强化状态中○或△攻击后接○+△即可使出鬼人连斩，这招属于连续技专用招式，不像乱舞，鬼人连斩的机动性更强。另外回避动作有所变化，本作叫作“鬼人回避”，回避时始终对着正面，有点类似长枪的侧移，并且可以向前回避，不过无法向后回避，鬼人回避会消耗耐力槽，鬼人强化状态中则还会消耗鬼人槽。

弓

新增招式为曲射，按△蓄力到一定段数再按○即可发动，这时原本弧线型的弓飞行轨迹会变成竖着的直线型，同时以直线为中心地上出现一个圆形的范围，放开按键后箭就会从空中落下到该范围中，让怪物沐浴箭雨。和一般射击一样，曲射可以通过按R键手动调整攻击方向，不过由于攻击范围由直线式变成了点式，个人感觉即使手动调整后命中仍有一定的难度。另外试玩版中还可以使用新增的灭气瓶，和《MH3》中弩的灭气弹一样，能削减怪物耐力以及增加气绝值。





▲《MHP3》中狩猎猫的体力也会显示出来。

狩猎笛

这次的狩猎笛将演奏和普通攻击融合到了一起，普通攻击中也可以积蓄音符，为队伍带来各种各样的辅助效果。攻击方式改动同时带来了操作的大幅的变化，左右挥打分别对应△和○，原来○的柄攻击变到了SELECT上，滑杆↑+△为前方攻击，类似演奏中的△，△+○为后攻击，类似演奏中的△+○，而叩击则是滑杆↑+△+○。在实际狩猎过程中，狩猎笛的使用还是有一定难度的，因为有可能连续技中的招式组成不了有用的音符组合，导致无法发动演奏效果，如果为了演奏用别的连续技，又可能导致错失攻击时机，而且每把笛子的音色都不一样，看来这次狩猎笛会变成最有内涵的武器之一。

铳枪

铳枪主要改动为追加了大量的新攻击技能，使得狩猎方式更加多样化。新动作“快速上弹”（クイックリロード）可以在普通炮击后按○装填一发弹药，装填速度快，是快节奏战斗临时弹药补充重要手段；各种攻击或快速上弹后按住R后再按○发动“蓄力炮击”，这招比起普通炮击威力有一定增加，并且之后用回避取消硬直；快速上弹后按△发动“叩击”，这招属于过渡招式，主要用来接龙击炮或“一齐发射”（フリバースト）。一齐发射也是这次的新增招式之一，适用方法Wie叩击后按○，把现有子弹全部发射出去，弹药剩余数量越多攻击力越高

舞台活动

《MHP3》特别活动

在两天媒体日上，Capcom的舞台都举行了《MHP3》的特别活动，制作人辻本良三以及导演一濑泰范登场为猎人们介绍《MHP3》的最新情报。

活动一开始自然是有关《MHP3》内容方面的新消息，新怪物雷狼龙和轰龙亚种的攻击模式在这里都得到了系统地介绍，给了还未试玩和打算重新挑战的猎人不小的启发。怪物介绍完后紧接着就是武器的介绍，这时辻本良三和一濑泰范拿起了PSP为大家演示，辻本良三主要介绍双剑，一濑泰范则负责狩猎笛。不仅如此，在演示中还可以看到据点行云村的全貌，这也是村子第一次以实际影像的方式展示，从中我们可以看到行云村各设施都已基本成形，功能也趋于完善，相信游戏的开发度已经不低。



■左为蛛本良三，右为一濑泰范。

游戏内容介绍完后主持人说有特别发表，这时原本在试玩区柜台的看板娘突然登场，并带来了发表的主角——《MHP3》主题限定版PSP。这台《MHP3》主题限定版PSP由《MH》制作组监制，除了外观上采用《MHP3》的主题外，“内在”也和一般的PSP有一定的区别，如采用了大容量的电池延长狩猎时间、滑杆经过特殊处理以贴合手型等。不过要注意的是这台主机并不是《MHP3》的同捆版，而是需要另外购买。



活动的最后辻本良三还公布了一个震撼消息，那就是《MHP3》的下载体验版将在10月13日午后放出，届时只要是加入了《怪物猎人》手机俱乐部的玩家，都可以获得专门的序列号用于体验版的下载。不同于TGS的试玩版，下载体验版中收录了两个别的任务，而可体验的武器则包括了除铳枪、狩猎笛和弓外的9种武器，并且体验版支持多人联机。

逆转检察官2

机种：NDS　发售日：2011年春　类型：AVG

《逆转检察官2》的试玩内容为游戏第一话的“西凤民国总统枪击事件”，事件起因是乘专机来访的西凤民国大总统在葫芦湖自然公园的演讲过程中遭到了不明枪击，由于事件并不是单纯的事故，警方随即了封锁现场进行调查，接着游戏主角御剑怜侍也随之登场……

一轮剧情交代和玩法介绍后是玩家熟悉的搜查部分，这里要操作御剑对现场的相关人员进行问话以及调查可疑的场所，以获得和事件有关的情报，当获得了足够的情报就会进入逻辑部分，和前作一样，在这个部分中需要将有用的情报进行重新组织，从而获得新情报。

试玩的重点在于对决部分，这里会遇到本作的新角色——记者速水美纪子（速水ミキコ），她似乎掌握了事件的关键情报，不过她的口风很紧，要令她开口就需要用到本作中名为“逻辑国际象棋”的新系统。在逻辑国际象棋中，玩家需要根据对方的证词选出正确选项令对方出现言语上的漏洞，成功的话即可用自己的棋子吃掉对方的棋子，只要将对方的棋子全部吃完则可令其全盘托出，相反选错选项的话就会被对方抓住漏洞，导致对决部分的时限减少，时限到了仍未能令对方开口的话则为失败。在成功令美纪子开口后就可揪出事件的嫌疑人田中太郎，之后同样是用逻辑国际象棋对决让他开口则可让整个事件水落石出了。


■玩家四人一组面对面试玩，看上去像在联机。



Capcom可以说是日本游戏厂商中实行全球化战略的积极倡导者，作为领头军，Capcom早在2006年就以超前的眼光凭《丧尸围城》、《失落的星球》两个全新品牌进军全球市场，并尝到第一个吃螃蟹者的甜头，但去年和今年上半年其在外海的发展之路却并不平坦。寻找欧美开发厂商定制旗下作品是Capcom向西方进军的一个重要途径，但去年的《生化尖兵》和《黑暗虚空》却因为外包厂商水平有限导致素质平平，最终两款游戏均以惨败收场。今年上半年的《失落的星球2》一开始被寄予了非常高的期待，但由于制作理念存在一定问题，游戏却并不受玩家待见，导致在连续两次降低预期的情况下游戏销量仍远低于目标。在连续失利后，近期的《丧尸围城2》成为了Capcom不允许失败的作品，最近制作人稻船敬二不止一次公开发表过激言论显然有炒作嫌疑，所幸游戏的实际水准很高，其命运应该会比《失落的星球2》好很多。

屡次挫败依然没有影响到Capcom发展全球化战略的决心，在本届TGS的展前发布会中，我们看到了Capcom新一轮的全球化发展计划，其中《鬼泣》更是首次寻找外包厂商，大胆交由《天剑》、《奴役》的开发公司Ninjia Theory来全力打造，超具冲击力的改头换面颠覆了所有粉丝对该系列以往的印象。在积极向西方进军的同时，Capcom也没有忽略日本本土向品牌的发展，《怪物猎人》、《战国BASARA》、《逆转裁判》三大主打日本市场的品牌三管齐下，人气稳定。

本届TGS中，PSP平台的《怪物猎人 携带版 3rd》以及展会期间首次公开的NDS版《逆转检察官2》成了重点展出的作品。《MHP3》与前作阔别两年半以上，这款吊足了玩家胃口的作品在年末商战中的地位已经不用多费口舌，无论是Capcom还是SCEJ本身都对其寄予了厚望，目前本作的宣传攻势还未全面展开就已经获得了超惊人的预约量，10月中旬体验版的释出以及与以《潜龙谍影 和平行者》为首的其他品牌合作战略的宣布将使游戏的预约真正进入白热化的状态。《MHP2G》的标准价格版（非廉价版）曾以245万套的销量刷新了PSP游戏的销售纪录，而超越这个成绩仅仅是《MHP3》的底线，其最终销量将会很有看头，包含日后的廉价版在内，达到SCE社长平井一夫夸下海口的500万销量也并非痴人说梦。

《逆转裁判4》赢了销量但输了口碑，这使得“《逆转裁判》系列”的正统新作与4代时隔三年多仍迟迟没有面世。以外传身分亮相的《逆转检察官》在没有正统作出现的日子里填补了玩家们的期待，这款由全新班底打造的作品还原了系列精髓、故事也较为紧凑，再加上新老角色们恰到好处的融合，反倒赢得了比正统的4代更多的掌声。《逆转检察官2》继续延续前作的制作路线，并将舞台拉回初代玩家非常熟悉的葫芦湖公园，相信一定能够唤起老玩家们的共鸣。

Capcom一直是家勇于挑战新事物的厂商，参入新平台的步伐非常迅速，可以预见的是，它将会成为未来3DS的重要拍档之一，早先宣布自研的MT Framework引擎将支持3DS平台已经保证了未来其对应3DS的游戏阵容的丰富性，而在扫除了机能以及网络环境的限制之后，3DS也有着足够的底气来重新抓住其前辈NDS错失的机会。







继续以数量取胜



作为日本数一数二的大手笔游戏厂商，NBGI这次的展览方针依然是走数量路线，各种一线大作、二线热作令人目不暇接。不过今年NBGI的展台给人的感觉没有去年大，所以各游戏的子展区空间也是安排得相当紧凑，并且部分游戏的试玩台还要共用一个展区。

出展的掌机作品中，《世界传说 光明神话3》和《噬神者 爆裂》是最值得关注的，两个游戏都设有设有专用风格的试玩区，可见NBGI对它们的重视程度。其他的掌机试玩都是已经排进发售进程的作品，如《超级机器人大战L》、《天空机器人》等，不过这两款游戏的试玩机不是很多，导致一般开放日里的等待时间都比得上某些大作了。



▲《世界传说 光明神话3》和PS3的《圣恩传说F》一起在《传说》区里展出。



▲《噬神者 爆裂》的展区有官方Coser助阵。

超级机器人大战L

机种：NDS　发售日：2010年11月25日　类型：S・RPG

《超级机器人大战L》的试玩为《クロガネに导かれし少年たち》这一话，一开始登场的只有刚公布不久原创主角机，敌人则是以加藤机关为主，之后《兽装机攻》断空我新星以及《武装机甲》的两架配角机体会作为我方援军登场。

游戏的玩法基本和NDS上前两作一样，甚至连快进对话、战斗动画中途退出等操作都没有变化，只要是稍微接触过“《机战》系列”玩家都可轻松上手，连放在旁边的操作说明都不用看。系统方面，这次的试玩版中并没有看到和主角机一起公布“搭档战斗系统”，看来还是得等到正式版才能一窥新系统的正面目了，相对地试玩版中援护攻击和援护防御都是可以使用的，为攻关加快了不少进度。


▲《机战L》的试玩区是和《高达无双3》拼在一起的，而且试玩机只有四台，显得有点寒酸。

游戏最令人满意的还是战斗画面，虽然算不上很大的进化，但是机体的动作的确如厂商宣传那样流畅了不少，更有看动画的感觉，其中主角机和断空我 新星的必杀技表演都非常有魄力，令笔者对这两架机体的好感度大增，顺带一提，主角机副驾驶员爱丽丝（アリス）在使用某个武器时是有RY特写，看来这次的试玩NBGI还是下了一定的“心思”的。（笑）

天空机器人

机种：NDS　发售日：2010年10月28日　类型：A・RPG

松山洋花了10年构想，3年制作的原创A・RPG《天空机器人》即将发售，本届TGS上NBGI也提供了本作的试玩，让玩家先睹为快。试玩版分为可以体验剧情和战斗的“剧情体验”以及驾驶机器人体验空中飞行的“飞行模式体验”两个部分，由于试玩时间有限，为了能体验到更多的内容，包括笔者在内的大部分玩家在这里都选择了“剧情体验”。

剧情体验部分中大致讲的是猎人雷德接受了取回客户被盗文件的委托，和爱机达哈卡一起潜入了大型运输机的内部，在这里他们遭遇到了敌对组织库巴斯，双方在运输机上展开了激烈的战斗。实际游戏中NDS的下屏是主画面，上屏则是地图，十字键移动，A键攻击、B键跳跃、Y键搭乘/降下机器人、X键呼出菜单。



■NBGI的掌机试玩台都连接有显示器，实时播放试玩内容给排队的玩家解闷。

雷德基本是和达哈卡一起行动的，达哈卡负责战斗，控制它接近敌人后连打A键就可将敌人举起，接着再按A键投出，另外将场景中的物体投向敌人也可产生伤害。而雷德则主要负责解谜，如某些很窄的通道达哈卡不能通过，这时就得控制雷德独找到打开其他通路机关，不过雷达的战斗能力很差，只有一把麻痹敌人的手枪，找到机关后得赶快和达哈卡汇合才是。



NBGI近来一直受到财政赤字的困扰，原因主要在于一些中小型作品并未获得预想中的成功，去年年末商战的重点作品也是表现平平，要不是今年2月份发售的《噬神者》获得了超过预期的成绩，那么其财报估计还会更加难看。

NBGI目前手头除了《铁拳》、《灵魂能力》两大格斗作品外，在全球范围内缺乏足够重量级的大作，而对类似《诸神之战》这种不知所谓的作品寄予重望也只能说明其战略眼光的缺失。在日本国内，“《高达》系列”依然保持着相当重要的地位，该系列近年来以PSP作为主要投资平台，而去年年末的《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》等重要作品也表现出色取得了稳定销量。但旗下的另一支柱系列《传说》却由于一直处于迷走状态，没有分析该系列的主要用户群体选择恰当的平台投放作品是其正统作持续萎靡的原因，《宵星传说》Xbox 360版和去年年底被寄予重望的《圣恩传说》Wii版虽然评价极高却乏人支持，导致正统作已经从昔日的60万销量级别大幅降低到20万销量级别委身二线行列，成绩甚至不及遭到恶评的FANS向投机之作《对决传说》，直到去年9月PS3版《宵星传说》首周销量轻松超过了Xbox 360版累计、并最终获得了近40万套的累计销量才终于使NBGI彻底开窍。回望2008至2010这三年“《传说》系列”专门发布会中新作的投放分布，我们就可以明显发现NBGI投资风向的变更。本年度发布会中公开的三款《传说》作品平台全为PS系，其中《圣恩传说F》的给力程度和PS3版《宵星传说》不相上下，在今年年底一洗去年Wii版的雪耻已没有悬念；而PSP版的《世界传说 光明神话3》也将在前作基础上大大加强参战角色的吸引力，前作身为外传销量却超过30万曾一度成为系列近年最卖座的作品，这款目前开发度为45%的新作如无意外将在明年年初降临。

伞下Banpresto的“《机战》系列”近年来虽然时有作品推出，但大多只是小打小闹。《无限边境 超级机器人大战OG传说》仅为10万级别，去年的《机战K》无论是销量还是口碑都和《机战W》相差甚远最后以值崩收场，去年年底Wii版的《机战NEO》销量甚至不足5万，就家用机《机战》来说堪称惨败。今年11月下旬的新作《机战L》目前的受关注度也并不太高，玩家们更期待像《机战Z》这样精雕细琢的正统家用机作品能够早日降临，近年由于家用机平台竞争格局的不明朗导致家用机版《机战》新作推出频率极低，与PS2时代几乎每年一作的幅度形成鲜明对比，该系列目前急需一款现役主流家用机平台的优秀并热卖的作品来确保品牌力度。

《噬神者》是近年来NBGI罕见的大成功原创系列，超过60万的销量使其成为NBGI上一财年日本国内最卖座的作品。能够吸纳参考对象《MHP》的成功之处并开辟出自己高速狩猎化的特色是其成功的因素之一，而努力吸纳玩家反馈不断打磨游戏品质也是其持续热卖的原因。即将于10月底发售的《噬神者 爆裂》预约火爆度远超SE的同类原创作品《核石之王》，前作良好的口碑使粉丝对这款资料片的跟进度相当高，在年末的大本命《MHP3》来临前它将成为联机众们的不二选择。

NBGI今年不可忽视的另一款游戏是TGS前夕闪电公布的《AKB1/48 星恋之梦》，这款能够与时下全日本最红的女子偶像天团AKB48成员大谈恋爱且游戏内容充满话题性的作品具有足够的热卖理由，游戏一经开放预约就已经攻陷了日本各大购物网站，成为宅男粉丝们疯狂推崇的神物。AKB48的单曲《ヘビーローテーション》在日本创造了超过65万张的火爆销量，就一支女性偶像团体来说，AKB48可谓创造了近年来日本演艺圈的神话，而她们的神话相信还能在PSP上得到延续，抢占圣诞档并分为多个版本推出的《AKB1/48 星恋之梦》势必将会创造出不俗的销售成绩。



Konami

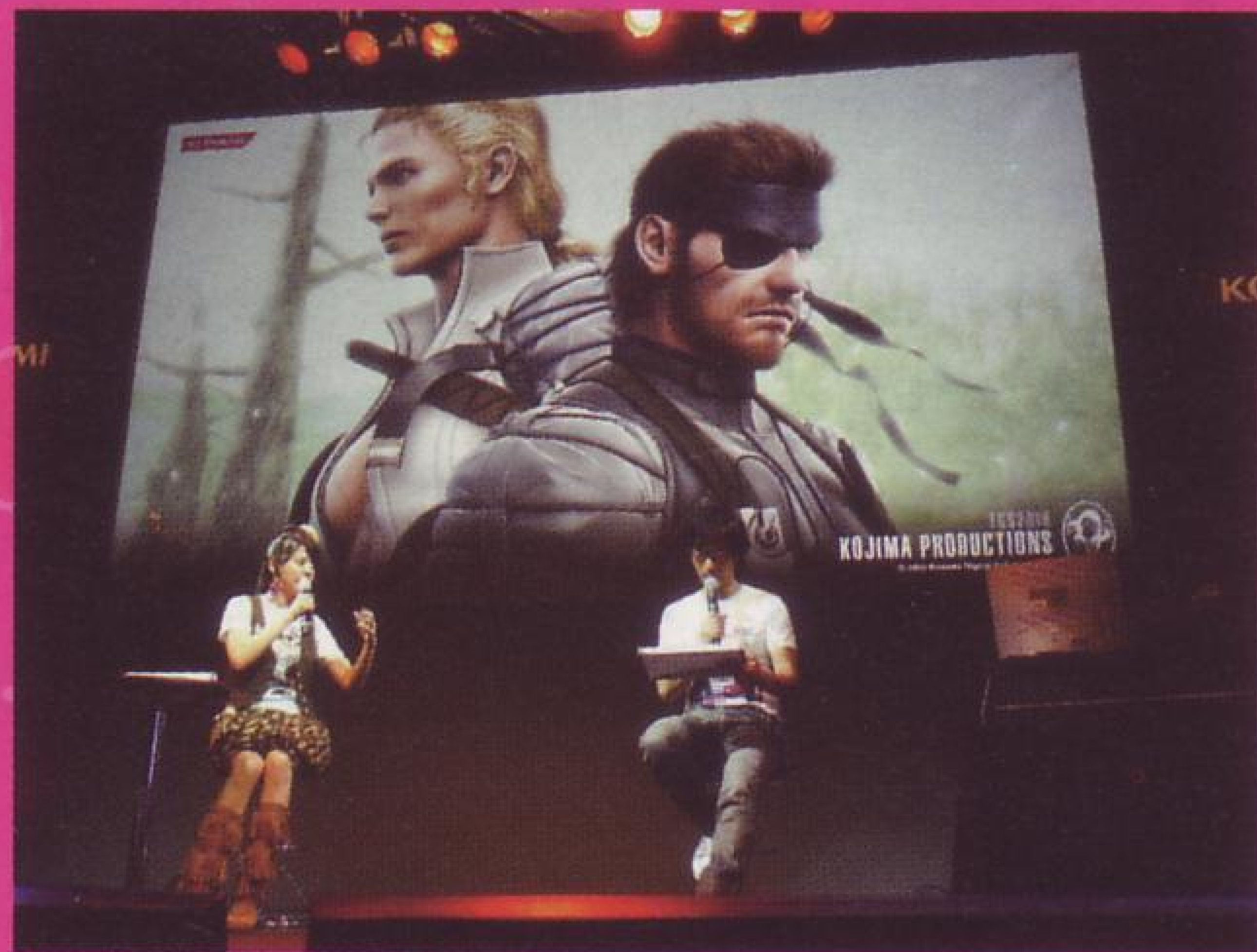
家用机主打，掌机跟进

舞台方面，小岛制作组特别活动是绝对不能错过的，著名制作人小岛秀夫携同声优菊地由美、制作人今泉健一郎以及松山重信为观众介绍制作组近期制作作品的动向，小岛秀夫的号召力加上众多热门新作的新情报，使得每次活动都将舞台前的过道堵得水泄不通。



■Konami这次出展的本家掌机游戏号召力并不算太大。

这次的TGS中Konami主打家用机，《恶魔城 暗影之王》、《潜龙谍影 崛起》都是重点宣传的对象，掌机游戏里PSP的《世界足球 胜利十一人 2011》因为沾了家用机版的光，能在正面的大展区里占到一席的试玩空间，其余的都是在展台侧边的未发售掌机游戏混合试玩区里提供试玩，包括了《扎克与恩布拉 幻之游乐场》和《尖顶帽和魔法店》，另外在这里还可以看到《桃太郎电铁世界》、《英雄传说 零之轨迹》等其他厂商作品的身影。



▲舞台活动中3DS的《潜龙谍影 食蛇者》正式在日本发表，发售时间为2011年。

扎克与恩布拉 幻之游乐场

机种：NDS　发售日：2010年10月28日　类型：AVG



▲游戏提供的试玩机并不多。

充满童趣的画风、迷你游戏的流程推进方式，这款《扎克与恩布拉 幻之游乐场》一公布就以酷像《雷顿教授》的风格引起了广大玩家的关注。作品主要分为AVG和迷你游戏两个部分，这些都可在试玩版中体验到，在AVG部分中，玩家需要点击下屏的场所进行移动，找到有困难的人并他们解决烦恼，烦恼一般都会和游戏中的谜之生物恩布拉有关，找到画面中的恩布拉并用触控笔点击或拖曳即可触发迷你游戏。

每个迷你游戏都有简单、普通和困难三种难度可选，除了会影响过关迷你游戏的难易度外，还会影响通过迷你游戏后获得恩布拉玉数量，难度越高过关获得的恩布拉玉也越多，不过目前恩布拉玉的作用还不得而知。试玩版中一共收录了五种用触控操作的迷你游戏，其中四种考验考验玩家反应和对时机的掌握，剩下的一个则类似于华容道，考验玩家的脑力，可见本作的种类还是非常丰富的。另外本作的试玩版也在Konami的官网放出，内容和TGS上的基本一样，有兴趣的玩家不妨体验一下。



和Capcom一样，Konami也是目前日本为数不多的国际化游戏厂商，依靠《深爱》、《实况力量职业棒球》等主要面向日本玩家的游戏品牌，Konami在日本本土也不缺热卖作品。一直以来，对于《潜龙谍影》、《世界足球 胜利十一人》等需要画面支持的国际化品牌，Konami还是更愿意以PSP平台作为主要投放对象，不过3DS的发售即将使这一切成为过去。本届TGS上，3DS版的《潜龙谍影 食蛇者》得到了正式发布，尽管没有详细情报，但这足以形成一个信号，告诉玩家们从今往后任氏掌机将获得和PSP对等甚至比其更高的来自Konami的支持。

Konami在NDS平台以走休闲、全民路线为主，并获得了颇丰的报酬。毫不起眼的《企鹅问题 最强企鹅传说》在2008年底以黑马之姿卖到断市，最终创造了近30万套的惊人销量，其两款续作销量也维持在20万左右；“《深爱》系列”直接带动了美少女恋爱游戏的复苏，为Konami带去了莫大的经济效益。放下面子大胆模仿其他成功品牌也使Konami尝到了甜头，其中不得不提的是发售于2008年底的休闲游戏《三角帽与魔法的365天》，这款游戏无论是在画面风格还是游戏主干上都与任天堂的知名系列《动物之森》颇为相似，但就是这么一款模仿之作最终却在日本创造了接近50万套的惊人销量。将于下月发售、在TGS上提供了试玩的《扎克与恩布拉 幻之游乐场》则是一款无论风格还是游戏格局都会让人想起Level-5旗下的“《雷顿教授》系列”的作品，只不过将穿插在《雷顿》中的谜题换成了180多种迷你游戏，但其会否像《三角帽》一样走运却仍是未知数。

《世界足球 胜利十一人 2011》是本届TGS上Konami提供试玩的惟一一款PSP新作。虽然PSP版的《WE》一直都被视为家用机版的附属产品，但由于近年PSP在日本表现突出，因此其销量也一直维持在一个较高的水平。PSP版《WE》在日本一直都比高清家用机版晚卖、实际素质也远远没法与高清版相提并论，但即使是在这种情况下，近年的几款作品仍然能够创造单作20万套以上的销量，相比高清家用机版不过40余万的销量来说劣势并不明显，相信《WE 2011》的PSP版的销售轨迹也将和其前辈一样，停留在20～25万这个区间之内。

其他厂商展出作品



▶《梦幻俱乐部》也不缺乏女性玩家的支持。

D3 Publisher

梦幻俱乐部 携带版

机种：PSP 发售日：2010年10月28日 类型：SLG

《梦幻俱乐部 携带版》的试玩版比较像无法存档的成品游戏，玩家需要从头开始游戏，游戏中也没有提供游玩到一定程度的存档或特殊照顾。游戏一开始首先接触到的就是PSP版的新增要素——梦幻报时系统，在这里接待员小姐会读出现在PSP系统时间的日期和时刻，并且还会教给玩家和这个日子有关的豆知识，非常别出心裁。

正式进入游戏后，需要先指名心仪的女孩，笔者在这里选择的是亚麻音，她给人的第一印象就是楚楚可怜，感觉让小清水亚美饰演这种女孩真是再适合不过了，将她的腼腆性格表现得淋漓尽致，并且值得一提的是，直到试玩结束为止，亚麻音的每句对话都有语音的，不排除PSP版全语音的可能性。

画面方面，虽然笔者没有玩过X360版，无法判断画面劣化有多少，不过说实话，本作的画面在PSP游戏中绝对算得上中上水准，不仅女孩的建模非常细致，看不到什么锯齿，而且动作也相当流畅，毫无不自然的感觉。试玩最遗憾是由于卡拉OK模式需要好感度达到一定后才能看到，试玩版游戏时间太短达不到这个要求就无法体验到了。

维新恋华 龙马外传

机种：PSP 发售日：2010年10月28日 类型：SLG



◀女性向恋爱AVG“《恋华》系列”的最新作，这次以游戏维新时代为背景，玩家可和坂本龙马、桂小五郎和岩崎弥太郎等维新志士展开大河剧般的恋爱故事。

Koei Tecmo Games

维新之岚 疾风龙马传

机种：NDS 发售日：2010年10月28日 类型：AVG



◀游戏以幕末时代为背景，玩家化身为维新志士坂本龙马，通过自己的人脉和手段改变各藩的思想，实现全藩统一。

ASCII

魔法禁书目录

机种：PSP 发售日：2011年1月27日 类型：ACT



◀以人气ACG作品《魔法禁书目录》改编而成3D动作游戏，玩家可操作原作的人物展开2VS2的对战，TGS试玩版可使用上条当麻、御坂美琴、神裂火织和史提尔四名角色。

结语

就掌机这一块而言，这次TGS相比2009年有些许进步。《MHP3》的参展和试玩对玩家、尤其是掌机玩家都是极大的鼓舞，但仍旧特立独行的任天堂依然缺席，索尼方面不管是打着算盘还是真的尚未来得及应对3DS，总之也没能拿出新机型，这也是本次TGS相对于E3而言较平淡的地方。尽管笼统来讲，本次TGS的掌机部分以PSP的完胜而结束，但任天堂还尚未与索尼正面交锋。关心业界的各位接下来可以期待的是任天堂秋季发布会，以及当12月1日来临之际《MHP3》创下的销量；而如果你只关心有哪些游戏能让你玩得高高兴兴，那么这次的TGS一定已经能让你非常满足了。

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

硬件 PSP日本国内累计销量突破1500万台



日本Enter Brain于9月15日宣布，自2004年12月12日PSP在日本首发以来，截至2010年9月12日，这台主机在日本本土的累计销量已经突破1500万台，达到了1500万9120台（该数据包含PSP go）。

在发售的5年零9个月时间里，这个性能相对优秀、联机功能完善的掌上平台诞生了一系列经典作品。其中以发售于2008年3月27日的《怪物猎人 携带版 2nd G》表现最为出众，其标准价格版本销量达到了245万3132台，加上后来发售的廉价版，目前累计销量已经达到了398万4597万套，该游戏目前依然停留在日本每周游戏销量排行的前20位，实际销量突破400万套只是时日问题。今后，PSP还有《怪物猎人 携带版 3rd》、《寄生前夜 第三个生日》以及《最终幻想 Agito XⅢ》等大作陆续登场，相信在这些大作的推波助澜下，PSP的硬件销量还能继续保持稳定增长。

截止2010年9月12日，其他现役主机在日本本土的累计销量如下：

主机	发售日	累计销量
NDS（含NDSL、NDSi、NDSi LL）	2004年12月2日	3103万9215台
PSP（含PSP go）	2004年12月12日	1500万9120台
Wii	2006年12月2日	1065万5962台
PS3	2006年11月11日	550万1923台
Xbox 360	2005年12月10日	135万4685台

9月6日 Capcom宣布将发售旗下人气系列《战国BASARA》的主题歌音乐CD。该CD将分两个版本推出，分别是收录了游戏版历代主题歌的《战国BASARA GAME BEST》和收录了动画版历代主题歌的《战国BASARA ANIME BEST》。两张专辑都将于今年11月3日发售，售价均为3500日元。除了歌曲CD外，两张专辑都将附带一张影像DVD，并且附赠20多页的小册子。需要注意的是，这两张专辑都仅在2011年1月前期间限定生产，因此想要收藏的粉丝们可要速速行动起来了。

戦国 BASARA GAME BEST

9月9日 MMV宣布，原定于今年11月4日发售的PSP游戏《勇者30 Second》将延期至今年冬季发售，具体发售日期将择日再公布。据游戏的官方博客透露，延期的原因并非“发生了意想不到的问题”或者“赶不及在这个日期前发售”，而确实是出于想要“进一步提升游戏品质”的目的。《勇者30 Second》是去年的创意游戏《勇者30》的续作，游戏画面依然由复古的2D点阵图构成，但不再像前作那样包含多种玩法，而是集中于RPG这一种游戏类型。



EVENT 事件 平井一夫：PSP go的价格也许有问题



PSP go自发售以来，在全球范围内都遭遇了销售尴尬。虽然这台取消了UMD槽、仅能通过网上下载来玩游戏的掌机已经被各界认定为失败的产物，但SCE的社长平井一夫却有着自己的观点。

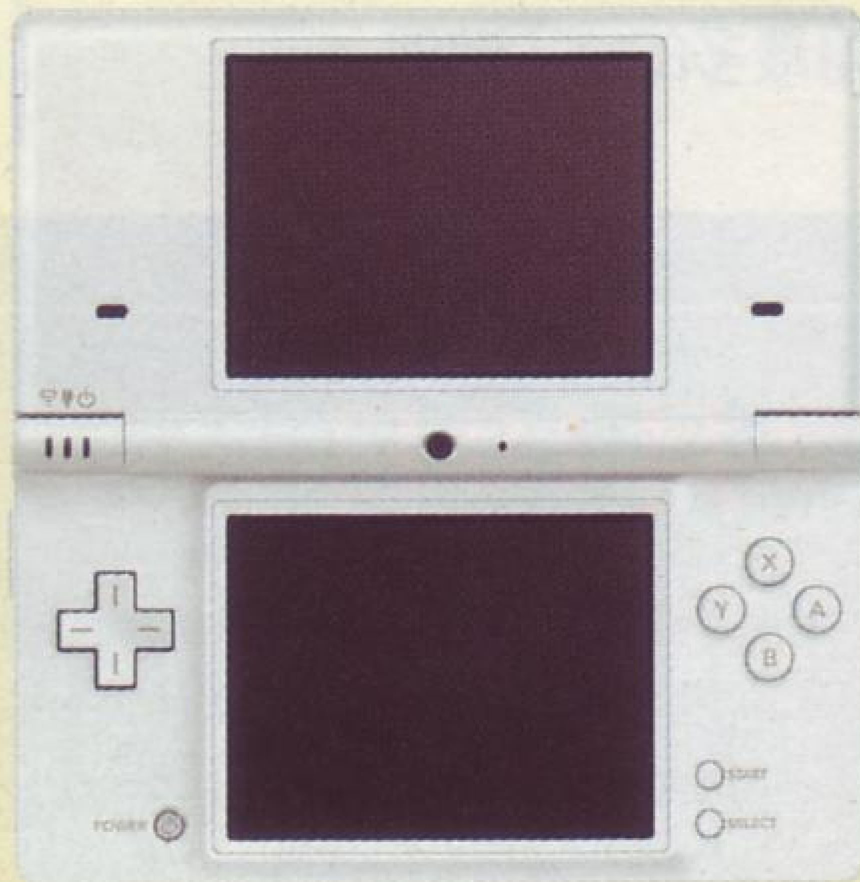
日前，平井一夫社长在接受kotaku记者采访时表示："PSP go是Sony产品中首次只能通过下载方式来提供软件的设备，关于这一点，我们收到了很多反馈意见，其中既有肯定的，也包含了否定的声音。为了让PSP go能够尽可能方便地体验游戏，我们认为尽可能多地丰富提供下载的游戏数量是非常必要的。但是，在价格设定方面它也许存在着问题。老型号的PSP经过这么多年已经逐渐削减了成本实现了盈利，但PSP go却是全新的设计，所以在成本方面会存在差异。但是我自己看了消费者们发来的反馈的数量后，认为PSP go带来的结果是值得欣慰的，我认为PSP go干得不错。"

PSP go的定位存在着超前性，而略高的定价也是其不被市场所广泛接受的原因。不知今后SCE方面将采取什么措施和推广方式，来让这位PSP家族的"边缘行者"走得更远。

EVENT 事件 任天堂掌机销量下滑，连带影响部件生产厂家业绩恶化

来自《日本经济新闻》的消息，因近来任天堂掌机销量低迷，与之有业务往来的零部件生产厂家的业绩也受到了牵连。任天堂本身并不具备自己的生产线，游戏主机的生产都采用外部委托制。作为其委托零部件生产对象的日本星电（Hosiden）、三美（Mitsumi）电机等公司，由于近来游戏机相关委托的减少，预计整个2011财年的业绩情况将会受到明显影响。

今年4到6月，NDS一共卖出了315万台，相比去年同期下滑了47%，预计2011财年将比去年下降12%。与任天堂的业务占了星电约6成的销售比率，由于4～6月任天堂主机生产需求的减少，因此星电的销售额比去年同期下降了59%，为276亿日元。8月份星电对整个2011财年的业绩进行了向下修正，预计纯利润将比去年下降29%。而三美公司受到的影响更为严重，原本预计整个财年可以实现纯利润5%的增加，8月份却向下修正了业绩，幅度达88%，预计纯利润仅为7亿日元。



目前，这些厂家正在努力降低生产成本，并寻找新的客户。比如三美除了增加中国工厂原材料的当地获取外，也在努力开拓韩国、中国台湾地区的新客户。另外，他们也在积极将自己生产的零部件提供到数码相机、手机领域，以降低与任天堂的交易在自己的总销售额中所占比重。

任天堂本财年内将推出新掌机3DS来改善业绩，但有知名证券分析师却担心在欧美经济减速的情况下，依靠新产品来提高利益的效果如何还是未知数。而零部件委托生产厂家们也寄望于任天堂的业绩能够尽快恢复，从而确保他们的重要收益来源。



9月9日 为了庆祝Play Station这个品牌走进北美15周年，SCEA于PS官方博客对此进行了庆祝，并提供了回顾PS、PS2、PSP、PS3等硬件一路走来的纪念影像以及壁纸与玩家们分享PS家族这么多年的点点滴滴。而在北美PSN商店中也特别提供了供PS3和PSP用的PS15周年的纪念主题下载。PS于1995年9月9日登陆北美，至此正好经过了15年。而在日本，初代PS则发售于1994年12月3日，于去年就已经迎来了15周年纪念。

HARDWARE 硬件 PSP2传闻又起，制作人称已经拿到样机

在9月初举行的PAX（Penny Arcade Expo）2010展会上，《真人快打》新作的执行制作人Shaun Himmerick在接受国外游戏网站IndustryGamers采访时不甚透露了PSP2的存在，并证实这台目前仅在传闻中出现的新掌机的开发样机正躺在《真人快打》的开发方NetherRealm Studios的办公室中。

事情起源于记者问起Shaun Himmerick《真人快打》出现在现役PSP以及即将到来的3DS上的可能性，Himmerick是这么回答的："我们不会在所有平台上同时推出《真人快打》。现在我们手头已经有了PSP2而且我们正在研究它的引擎，看看它能支持我们的开发到什么程度。对我们来说很重要的一点就是表现力，我们的游戏能否以每秒60帧运行、我们能做什么，以及我们是否需要重创所有的美术资源，这些都是我们所关注的。PSP2看起来是一台性能非常强劲的主机。我们目前还没有拿到3DS，但我们盼望能得到一台，研究一下它的机能。"

从采访内容来看，NetherRealm手头还没有即将发售的3DS，却已经拿到了目前还没有正式公布的PSP2。这也许意味着PSP2的正式到来其实并没有我们想像的那么晚，就看Sony选择什么时候进行战略公布了。

SOFTWARE 软件 《口袋妖怪 黑·白》首周销量创系列新高

在全球掀起风暴的怪物级系列《口袋妖怪》的最新正统作品《口袋妖怪 黑·白》已于今年9月18日发售，根据知名机构Enter Brain统计，本作的首周销量达到了263万7285套。虽说是首周，但因为本作是周六发售，因此统计时间其实只有9月18日和9月19日两天而已。

作为系列最新正统新作的《黑·白》首周创造了超过260万套的惊人成绩，这个数字不仅超过了2006年9月28日发售的《口袋妖怪 钻石·珍珠》首周158万6360套的销量创造了系列最高纪录，而且也超过了去年7月11日发售的《勇者斗恶龙Ⅸ》创造的234万3440套的首周销量，成为首周卖得最多的NDS游戏。



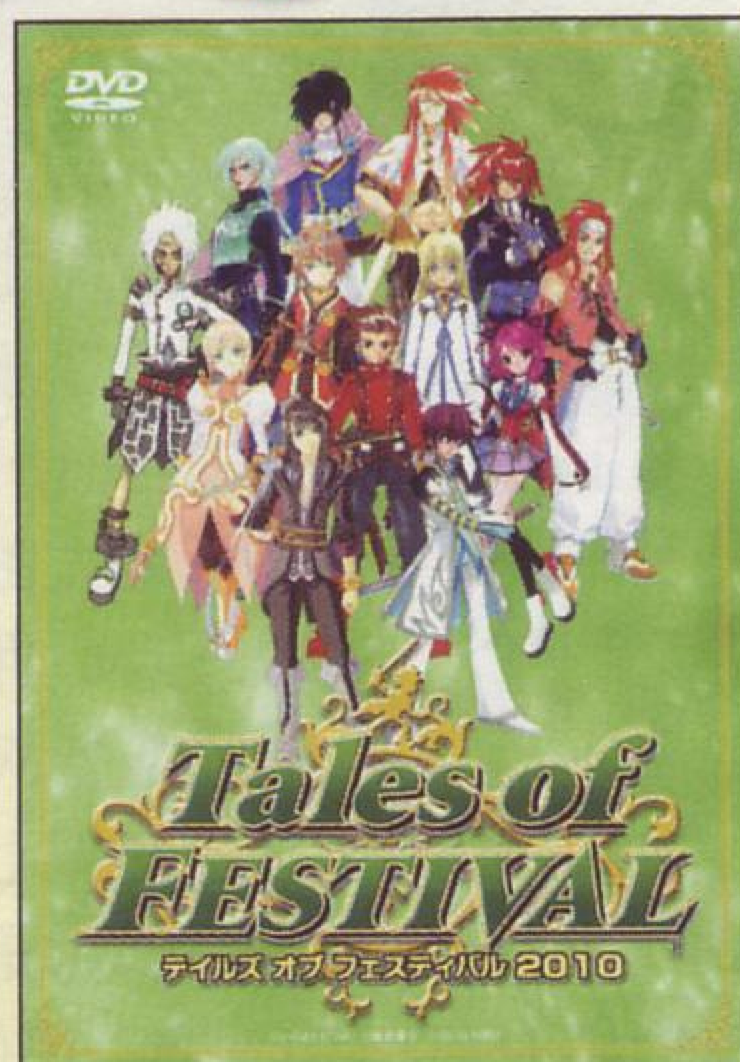


9月10日 SCEJ发布了关于《跨过我的尸体》（俺の屍を越えてゆけ）项目的问卷调查网页，旨在为今后的商品开发、服务等提供参考。回答该问卷调查需要PSN账户。这也许意味着，这款PS时代的名作在未来将会推出续作。《跨过我的尸体》于1999年发售于PS平台，讲述了阿轮与源太夫妇的后代讨伐朱点童子的故事。游戏由最近因开发了"《梦幻之星 携带版》系列"和"《世界传说 光明神话》系列"等热卖作品而名声大噪的Alfa System开发，SCEJ发行，在玩家群中有着相当高的评价，发售后推出续作的请愿一直不断，但10多年来从未如愿。

9月10日 PM Studios宣布，韩国产人气音乐游戏新作《DJ Max 携带版3》将于10月14日于北美发售UMD版，而PSN下载版则要晚几天，为10月19日。目前该游戏的美版已经开始预约，而bemanistyle还将独占发售本作的特别限定版，其中除了游戏UMD外，还将包括可供更换的封面、画集、OST和礼券等，售价为110美元。该限定版只生产1000套，因此稀有程度很高。



EVENT 事件 盛况完全收录，“传说祭2010”将发售DVD版



离今年6月5日、6日两天在日本召开的面向“《传说》系列”粉丝们的活动“传说祭2010”谢幕已经有一段时间了，虽然活动演出非常精彩，且有声优和流行歌手们参加，但毕竟能够到现场参加活动的粉丝只是少数。为了弥补这些粉丝们的遗憾，也让已经现场参加过活动的粉丝们能够永远保存感动的瞬间，NBGI决定将此次活动进行DVD化。这套名为《传说祭2010》（テイルズ オブ フェスティバル 2010）的DVD将于今年12月发售，内容足足装满了4张DVD。当然，其价格也高达9870日元，可以买两个掌机游戏了。

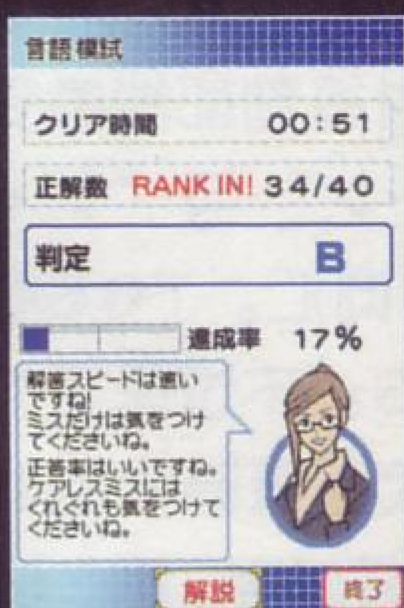
DVD中除了收录了小野坂昌也、中原麻衣、绿川光等豪华声优阵容们现场演绎的特别小剧场（スキット）外，还收录了系列最新作的情报、系列角色人气排名结果发表活动等内容，并且两天中不同场次的演出内容也完全收录了进去，收录时长为惊人的7个小时，可谓原汁原味地还原了活动现场的盛况。

9月11日 来自日本购物网站的消息，首发于PC平台、后被强化重制到PS3平台的S·RPG作品《泪洒三重冠　花冠大地》（ティアーズ・トゥ・ティアラ）将于今年11月25日登陆PSP平台。目前PSP版的详情还未公开，但移植自PS3版这个更为优秀版本的可能性较高。游戏初回限定版的特典为游戏中男二号阿尔萨尔（アルサル）所持之剑“ダーンウィン”的金属模型。

9月13日 Atlus宣布旗下将于11月3日发售的NDS原创RPG作品《光辉历史》的主题歌将由女歌手霜月遥（霜月はるか）演唱，曲名为《HISTORIA》（历史）。霜月遥是日本著名的同人歌姬，歌声清澈唯美，曾经为包括《美少女梦工场4》、《交叉利刃》等多部PC、TV游戏演唱过主题歌，深受玩家们喜爱。这次为《光辉历史》演唱主题歌，霜月小姐将有幸与自己的偶像、知名女音乐人下村阳子合作。目前在游戏的官方网站已经可以试听这首主题歌。



9月14日 在日本非常受小学生们喜爱的互动型娱乐节目“PIRAMEKINO”即将被NBGI改编成游戏搬上NDS平台，游戏版的全名为《大家和你的PIRAMEKINO》（みんなとキミの　ピラメキーノ）。在游戏中，玩家可以创建自己和朋友的角色，挑战节目中的人气环节。当然，出演原节目中的演艺人员们也会在游戏中登场。玩家还可以同游戏中的角色们进行交谈来改善与他们的关系。本作预计于今年11月25日发售，售价5040日元。



9月15日 元气宣布NDS平台最新学习软件《高桥书店监修　最频繁出现！SPI完美问题集DS　2012年度版》（高桥书店监修　最频出！SPIパーフェクト问题集DS　2012年度版）。该软件中包含了5种日本就职测试的最新彻底攻略，通过丰富多彩的模式，为准备在2012年度参加就职的大学生提供帮助，其中包括了金融界的GAB考试、IT界的CAB考试等相关内容。该软件将在今年11月25日发售，价格为3129日元。

9月15日 Hamster宣布PSP解谜休闲游戏新作《Nikoli数独+2 第一集　数独　数墙　分房间》（ニコリの数独 +2 第一集 ～数独 ぬりかべ へやわけ～）。其中收录了在世界范围内大受好评的数字益智游戏“数独”100问，以及更核心向的“数墙”、“分房间”等人气解谜玩法各200问。通过PSP的游戏分享功能，本作还支持4位玩家切磋成绩。本作将于今年11月25日发售，UMD版售价2940日元，PSN下载版售价2400日元。



幕张之外



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

东京游戏展落幕，各关系人士都很满意：CESA实现了观众数量超过20万的目标，Capcom实现了会场最大的人流，索尼被第三方们拥护得志得意满，就连微软展台都出现了140分钟以上的排队盛况。惟一、也是永远的遗憾是任天堂仍然视TGS如无物，不仅自己没有开设展台，也不允许第三方把3DS带上展台，一切都留给了任天堂自己的秋季发布会，也就是说，在3DS日本正式发售前，玩家无法通过大型游戏展会提前领略裸眼3D掌上游戏的风采。这么一来问题就出现了：3DS比以往任何游戏机都更需要“眼见为实”的亲自检证，任何文字、图片与影像报道都无法代劳。今年E3展首次公开时，岩田聪就表示正在思考以何种宣传方式让大众直观地感受3DS的魅力，而公众游戏展会这种最直观的方式却被任天堂放弃，莫非是任天堂对3DS的实机效果信心不足？

任天堂的宣传惯例是每年10～12月份期间在日本各地进行巡回试玩展出，其成本远远高于在TGS会场摆个大展台。之所以不参展TGS，除了一些历史原因外，更重要的是任天堂的主要市场目标并非那些不远万里赶到会场排队五六个小时玩个游戏的核心玩家，而是那些只想在家门口与家人朋友一起轻松体验新游戏的休闲用户，所以任天堂选择了成本高昂却贴近各地消费者的巡回展出方式。几乎可以肯定，3DS发售前必然会有巡回展出或店头试玩等宣传活动。只是TGS这样一个大展会，第三方即使没得到任天堂提供的试玩机，至少也该进行其他形式的宣传，可除了《死或生》放出了一些新情报外，其他游戏不见踪影。第三方们卖力地宣传PSP和NDS游戏时，仿佛3DS从未存在。这不禁令人怀疑E3期间豪气云天的第三方大作阵容只是一个烟幕，实际上其中大部分游戏可能只是表了个态，其实尚未开工。



TGS2010的另外一个遗憾是PSP2和PSP手机再次缺席。索尼可能不想让风光无限的PSP被分散了注意力，更需要新硬件的是欧美市场，新型PSP的公布时间也许会安排在明年E3展。不过索尼须时刻警惕正对PSP造成强烈排挤效应的iPhone/iPod Touch，这双机组合不仅横扫欧美，也正在成为日本最流行的掌上设备，iPhone4已连续两月包揽手机销量冠亚军，日本所有电器店里iPhone4和iPod Touch 4都被摆放在最显眼的柜台，索尼需要一部全面进化的新一代掌机遏制这场凶猛的苹果风。

不过至少在现阶段，iPhone还无法取代传统掌机在玩家心目中的地位。没有PSP2和3DS的TGS2010照样突破了20万观众，《怪物猎人 携带版 3rd》就是人流量的保证。为了增加会场人流，Capcom推迟了原定的DEMO发布计划，TGS成为普通玩家抢先试玩《MHP3》的惟一机会。从走出海滨幕张电车站，直到抵达Capcom展台，沿途中每时每刻都能感受到《MHP3》的热力，“モンハン”与“アイルー”是人群中出现频率最高的词汇。TGS展场上，PSP的人气全面压倒NDS。不过任天堂向来擅长在场外发力，除了潜伏在黑暗中的3DS外，于TGS公众日上市的《口袋妖怪 黑·白》也对日本业界造成强烈震撼，以首周两日263.7万的惊人销量发起NDS最强的年末反击战，如此首周天量，《MHP3》恐怕也难以超越。《口袋妖怪 黑·白》VS《MHP3》将成为掌机史上最壮观的一场巨作对决，是任天堂与索尼在掌机战场的终极之战。两大掌机发售6年后，日本掌机市场将在这终极对决中走向巅峰。

前夜祭



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

“定于9月29日举行的‘Nintendo Conference 2010’，将会成为游戏业界未来发展分歧点的重要事件。”日本游戏开发会社Alchemist的社长浦野重信在其twitter上如是言。

即将来临的这一天，Nintendo 3DS的真容终将彻底展现于世人面前，用“万众期待”似乎已经无法准确表述全球游戏玩家们对于这款全新主机的期待度，毕竟这是TV游戏有史以来累计销量最高主机（NDS）的正统换代产品，不但寄托了任天堂的梦想，更寄托了广大游戏从业者和玩家对于未来的美好憧憬！3DS无疑是任天堂自1991年推出SFC以来最受关注、最无争议的一款游戏硬件，从其浮出水面的那一刻起就获得了压倒性的期待和推崇。我们应该清楚地意识到，3DS之所获得的拥护绝非源于其貌似空前强悍的硬件数据，人们真正拥护的是任天堂所向披靡的市场运作能力，这一切归功于NDS和Wii所创造的商业奇迹，大家迫切期望看到更换了全新动力引擎后的行业巨子未来能够做出何等惊世骇俗的壮举。

近日有许多自以为是的人士断言：任天堂掌机帝国会在不远将来被苹果的iOS系列商品彻底摧毁。苹果目前的市场前进步伐确实令人侧目，但是多数人还并未真正了解移动娱乐产业市场划分的差异性，更不了解任天堂这个市场怪物的独特性。近日由任天堂负责发行的《口袋妖怪 黑·白》再次刷新了日本游戏业的首发销售记录，仅两天时间就实际销售了263.7万套，在一个并非销售旺季的时段能够再创辉煌，足以证明任天堂无可匹敌的品牌号召力。在电子消费领域中，任天堂的立足点迥异于苹果和索尼等直接或间接竞争者，其奠基者山内溥从一开始就清醒意识到硬件技术的变革日新月异，任何一家厂商都无法确保永远处于潮流前列，而有趣的游戏软件才是真正的立命之本。基于软件至上思想的数十年发展道理，任天堂已经成长为年游戏发行数量约占全行业三分之一的巨无霸，品牌的影响力已经丝毫不逊色于迪斯尼，其江山基业绝非旦夕可以轻易动摇。

时下的任天堂，早已非日本京都的任天堂，而是执业界牛耳的任天堂。有史可鉴，一旦引领业界的巨头出现发展停滞或固步自封，必将对整个行业造成灾难性的影响，过去任天堂和索尼都曾经走过这样的弯路。笔者乃至绝大多数的人们，丝毫不怀疑3DS未来会取得和NDS比肩的商业奇迹，但这一切并非关注的重点，人们更关注3DS能够给处于发展瓶颈期的游戏产业（尤其日本国内）带来多少有进步意义的变革，如果仅仅如某些人士期待的硬件性能POWER UP版NDS，无疑是非常令人失望的。从目前掌握的情报来看，3DS将是任天堂至今以来耗资最庞大的一项投资计划，其谋划之深远可能远远超出人们的预想，而其投资的重心并非多数人视线聚焦的硬件指标，而是在水面下顺调布局中的“Nintendo Zone”。

苹果的APP STORE模式揭开了游戏产业软件消费模式的革新序幕，但是任天堂并不认同这是惟一可行的市场经营模式，Nintendo Zone则是其应对之策。Nintendo Zone是任天堂通过在公共场所广泛设置的服务终端，向消费者随时提供游戏娱乐信息，而3DS搭载所谓的邂逅系统将是其中关键的胜负手。所谓的邂逅系统就是拥有3DS主机的消费者如果始终打开主机，在进入拥有Nintendo Zone服务的公共场所，可以自动发送或获得全新的游戏讯息资料，传送者则可以获得相应的游戏点数奖励（注：美国将邂逅系统翻译为Canvass即“游说”的意思，其含义非常直白传神）。通过设置Nintendo Zone，任天堂还和其他产业实现了连携发展，未来任天堂和第三方厂商可能还会获得游戏以外的可观广告收益。举例说明，Hudson的“《桃太郎电铁》系列”可以通过任天堂在各地设置的Nintendo Zone进行宣传推广，而某些观光胜地的名特产商家也可以通过游戏进行商品宣传，软件商亦可能获得广告收入。邂逅系统的出现，可以极大提升消费者的互动性，从而形成巨大的虚拟网络社区。

从Nintendo Zone的布局进程来看，3DS最初时期的战略核心显然在于日本本土，这也是任天堂至今和索尼处于战略胶着状态的地域，势将毕其功与斯役。至于最大的北美市场，由于汇率高腾和Nintendo Zone设置的复杂性，3DS的登场时期或许比预想要晚一些……

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

“怪物猎人”这个名字果然“怪物”得可以，截止到9月5日的统计数据，《暖洋洋的艾鲁村》销量便突破了35万套，其连带效应让《MHP2G》的再廉价版又得以重归榜单。NDS在八月的游戏阵容处于暂时的平淡期，不过《黑·白》的捷报已经足以让我们看好今后的销量榜了。美国软件销量依然非常稳定，美版《战场的女武神2》发售让PSP没有显得过于难看。

软件销量（日本）

2010年8月30日～9月5日

2 new 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

本周销量 7万6248套 累计销量 35万6769套

■Capcom ■ETC ■2010年8月26日 ■3990日元



《怪物猎人日记》连续两周折桂除了有来自正统作品强大的玩家基础支持外，也离不开发售前厂商的大力宣传——各种跨作品、跨厂商的合作计划，周边的推出，动画的热播，都令这只原本只活跃于《怪物猎人》世界中的猫猫的知名度在其他领域不胫而走，热卖自然也是可以预料到的。

2 new 皇牌空战X2 联合突击

エースコンバットX2 ジョイントアサルト

本周销量 2万7791套 累计销量 10万1742套

■NBGI ■STG ■2010年8月26日 ■5229日元



革新的操作系统，全面强化的联机要素，《ACX2》为迎合新玩家口味而作出的改变无疑是值得认可的，同时系列的一贯特色也很好地保留下来，出色的音乐、高难度的BOSS战、众多的收集要素依然让老FANS沉浸其中。遗憾的是销量实属平平。

3 new BLEACH 灵魂升温7

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7

■SCEJ ■FTG ■2010年9月2日 ■4980日元

本周销量 2万6434套 累计销量 2万6434套 PSP

4 ↓ 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

イナズマイレブン3 世界への挑战！！スパーク・ボンバー

■Level-5 ■RPG ■2010年7月1日 ■4980日元

本周销量 1万1755套 累计销量 81万3644套 NDS

5 — 绘心教室DS

絵心教室DS

■Nintendo ■ETC ■2010年6月19日 ■2800日元

本周销量 9496套 累计销量 15万8660套 NDS

6 ↑ 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■Capcom ■ACT ■2009年12月24日 ■2100日元

本周销量 9270套 累计销量 41万678套 PSP

7 ↓ 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战

■NBGI ■MUG ■2010年7月1日 ■5040日元

本周销量 5806套 累计销量 20万119套 NDS

8 ↓ 朋友聚会

トモダチコレクション

■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

本周销量 5694套 累计销量 341万9028套 NDS

9 ↑ 重装机兵3

メタルマックス3

■角川Games ■RPG ■2010年7月29日 ■6090日元

本周销量 5632套 累计销量 6万5136套 NDS

10 ↓ 初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク プロジェクト ディーヴァ 2nd

■SEGA ■MUG ■2010年7月29日 ■6090日元

本周销量 5564套 累计销量 31万6086套 PSP

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

2010年8月30日～9月5日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	3万1591台	147万3743台	650万330台
PSP	3万5116台	139万4488台	1485万7483台
NDSL	3909台	14万3946台	1805万3013台（2450万2219台）
PSP go	677台	4万1580台	12万159台

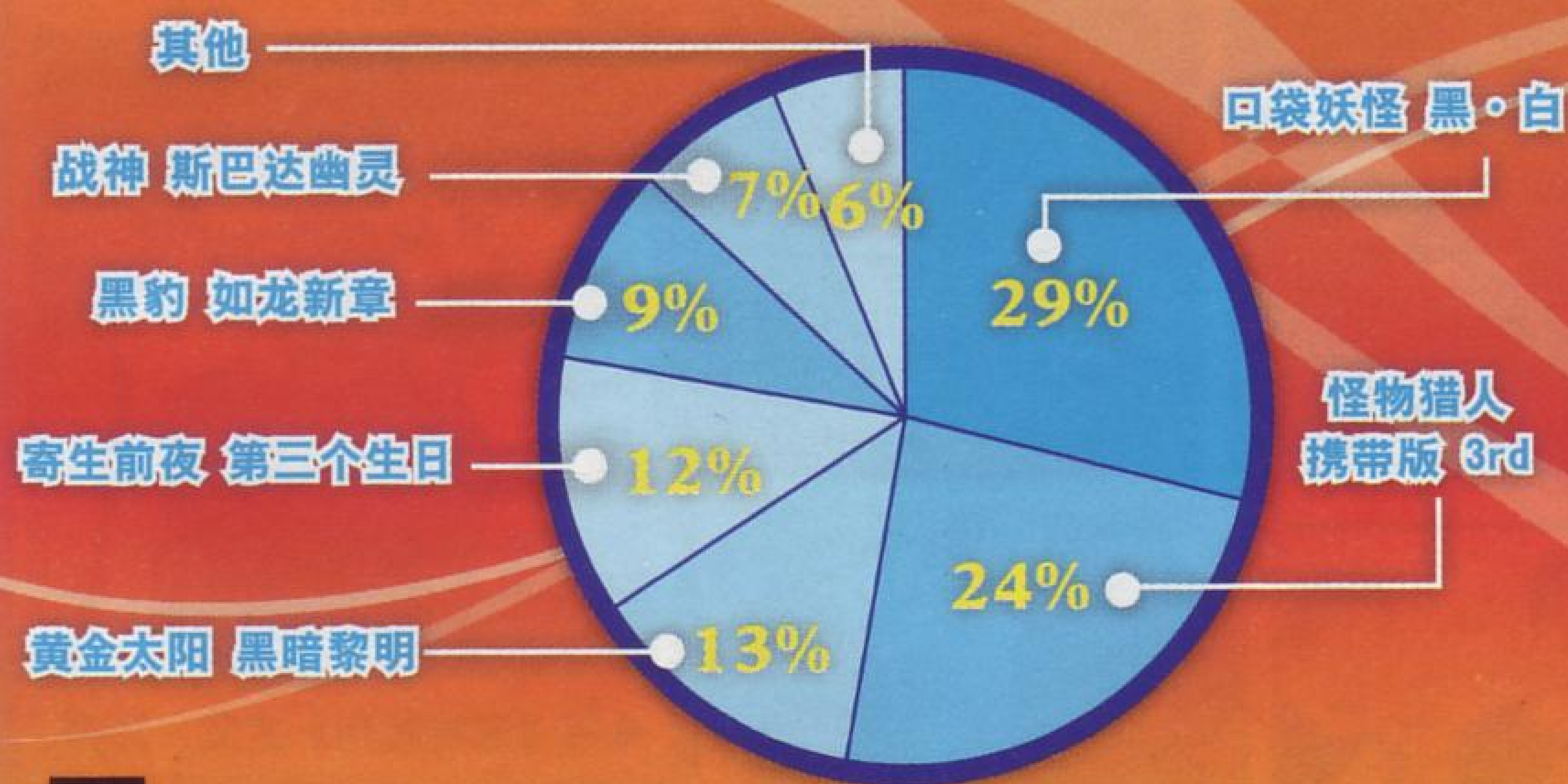
软件销量（美国）

2010年8月29日～9月4日

排名	平台	游戏名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo RPG 2010年3月14日	2万8534套	268万4184套
2	PSP	战场的女武神2 高卢王立士官学校 Valkyria Chronicles	SEGA S·RPG 2010年8月31日	2万6364套	2万6364套
3	NDS	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo ACT 2006年5月15日	1万7962套	855万6959套
4	NDS	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo RAC 2005年11月15日	1万1287套	959万4154套
5	NDS	任天狗 Nintendogs	Nintendo ETC 2005年8月23日	1万603套	959万4154套
6	PSP	疯狂美式橄榄球11 Madden NFL 11	EA Sports SPG 2010年8月10日	9918套	8万4705套
7	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo A·RPG 2009年12月7日	8466套	104万1115套
8	NDS	勇者斗恶龙IX 星空的守望者 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies	Nintendo RPG 2010年7月11日	7652套	20万2311套
9	PSP	皇牌空战X2 联合突击 Ace Combat: Joint Assault	NBGI STG 2010年8月31日	7501套	7501套
10	NDS	牧场物语 欢迎来到风之集市 Harvest Moon: Grand Bazaar	Natsume SLG 2010年8月17日	7164套	4万6211套

读者期待榜

（根据141辑调查表统计）



虽然《口袋妖怪 黑·白》已经发售，但由于回函表的统计数据为141辑，正好赶上各位口袋迷期待热情最为高涨的时期，让本作的受期待度再度超越《MHP3》。而在妩媚的阿雅姐姐的人气带动下，《第三个生日》的受关注度也提升了不少。TGS上又有不少新作公布，而《黑·白》和《黑豹》的下线也正好给期待榜提供了洗牌机会，小编等待大家的参与。

玩家心声

我期待，我等待PSP上能再出个《GTA》。不要俯视的，我不想当“上帝”……（浙江杭州 周围）

期待《零之轨迹》，既然《空之轨迹》都那么经典了，那……（广西桂林 李锦威）

《王国之心 编码重制版》，因为混合了迪士尼的人物。（广西贺州 何浩生）

《剑、魔法与学园物3》人设很漂亮。（辽宁沈阳 朱志桐）

NDS版的“BB战士 三国传”（编注：《SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战》）。收集了《三国传》的N多个BB战士，很想看看改成游戏会什么样，希望可以改为无双类的游戏。（辽宁锦州 杜浩闻）

《口袋妖怪 黑·白》，新的世界、怪兽、全新的感动。（江苏常州 狄庆）

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

本届TGS已经完满结束，众多新作情报是否已经让各位心痒痒呢？对于游戏制作人而言，每年这时候都是一个大日子，除了要在现场舞台上给自己的游戏大力宣传，在台下也不忘与竞争对手的业内同行寒暄一番，大家一起来看看吧。



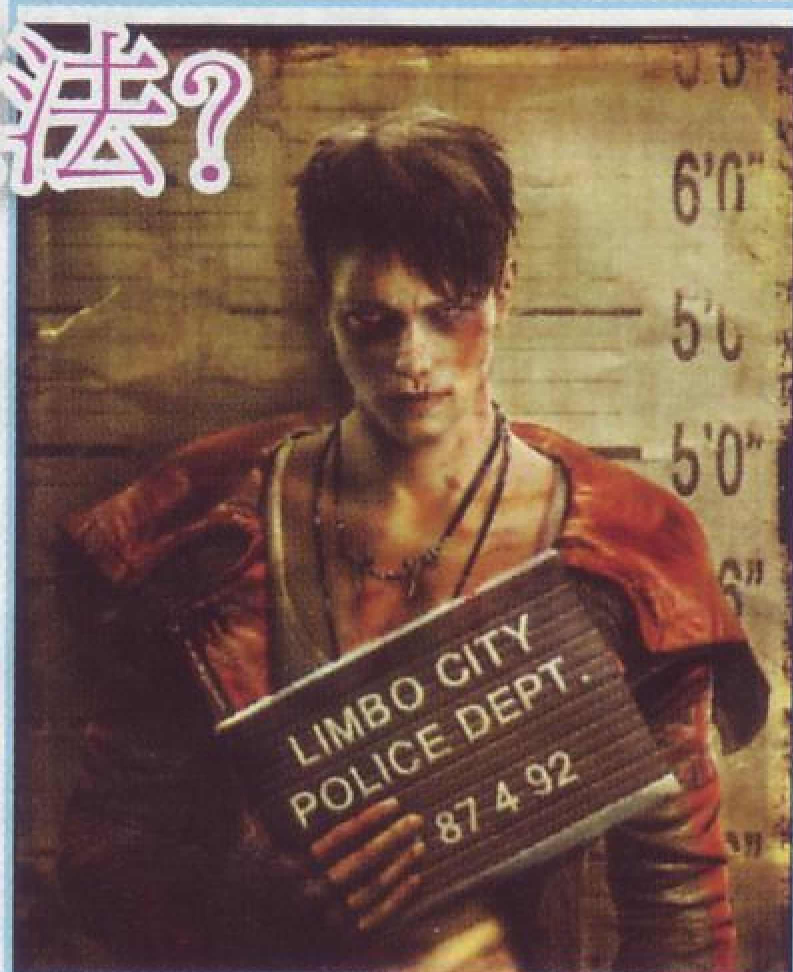
神谷英树

《大神》、《鬼泣》之父，现任白金工作室游戏制作人

对于新但丁的想法？

我想问题不是但丁，而是新但丁，对于我来说，但丁只有一个，就是原来那一个，我认为原来的但丁已经离我们而去，有点伤感。

9月16日

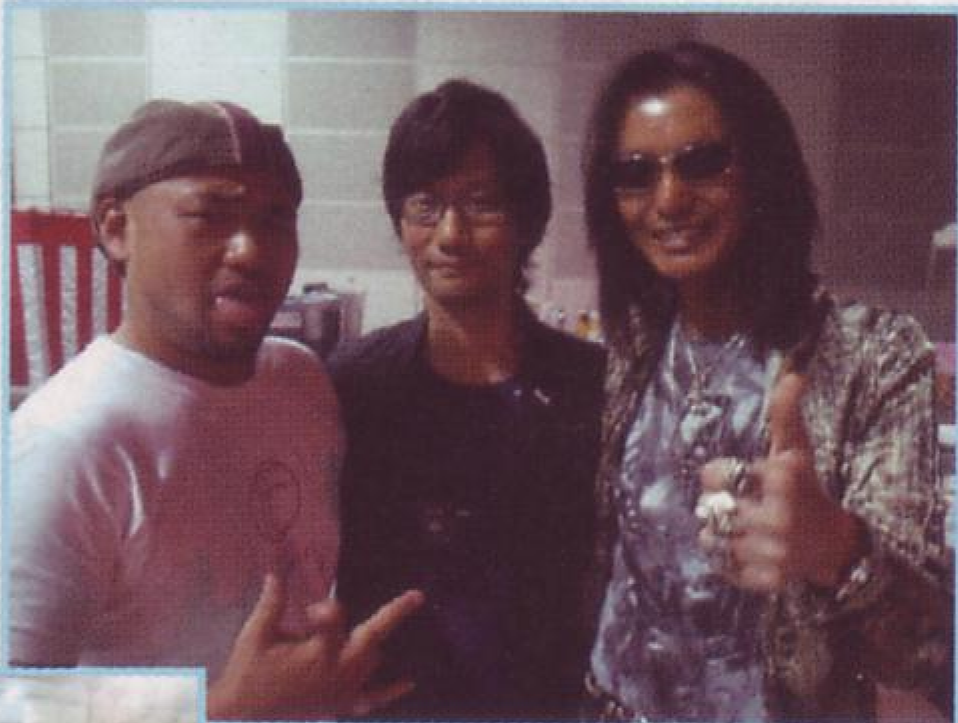




酷洛洛 虽然不是掌机游戏，但相信没多少玩家不认识《鬼泣》里面那位潇洒不羁的白发帅哥——但丁，随着《鬼泣5》的公布，我们看到年轻时代的但丁形象，这头黑发、这体格、其实咋眼看下去还是挺不错的小伙子，只要他不是叫但丁……

同行齐聚一堂

▶与《潜龙谍影》小岛秀夫+"死对头"《忍者龙剑传》板垣伴信。





◀与《战场上的女武神》田中俊太郎。

▼初代《丧尸围城》的制作人河野祯则，神谷入职Capcom时就是由他负责教育新人的。



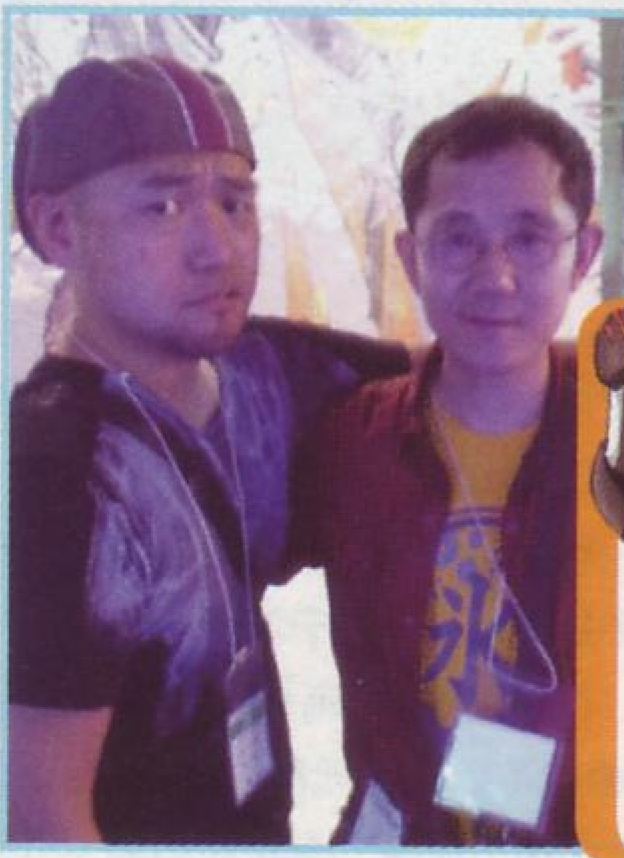
◀与《逆转裁判》之父，巧舟。

▼与《英雄不再》须田刚一。



▶领奖台上与《生化危机》竹内润+《街头霸王》小野义德。







酷洛洛 神谷英树与板垣伴信之间的口舌之争相信大家都略有所闻，TGS真是游戏制作人的大节日，连死对头也可以一起合照，难道相片中间的小岛秀夫做了些什么？

小岛秀夫

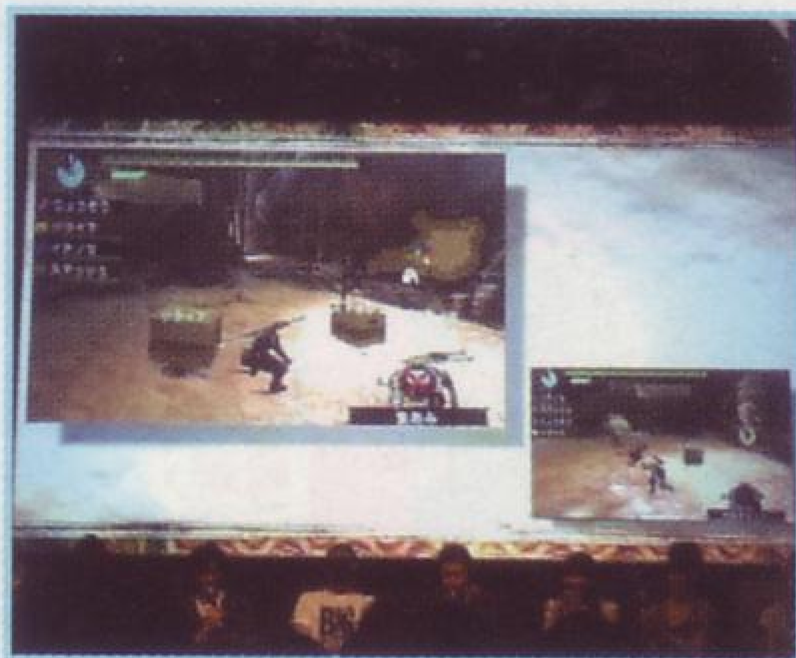


KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督



作为庆祝合作的礼物，《怪物猎人》制作组的各位送来的大块熟肉。

9月18日



艾鲁猫在纸箱里匍匐前进。

9月19日



酷洛洛 正所谓礼尚往来，既然《MGSPW》与《MHP2G》合作，这次《MHP3》与《MGSPW》合作也是理所当然的事情。

原田胜弘



“《铁拳》系列”制作人

同样不是冤家不聚头



板垣伴信！传说中的镜头？两人之后很快就打起来了（无误）。

9月17日

他不喜欢铁拳系列？我当然知道，其实并没有真的打起来，只是两人装个姿势照相而已（笑）。

9月20日



酷洛洛 板垣伴信从来是游戏业界的猛士，往往语出惊人。之所以两人被传为“仇家”，是因为板垣伴信在一次媒体采访中曾说道：“我最讨厌的游戏是《铁拳》、《铁拳2》、《铁拳3》、《铁拳4》、《铁拳5》”。至于第六款讨厌游戏是什么，板垣也回应过，答案相信大家也知道吧……

吉村广



曾担任PS2《神话传说》制作人，“《噬神者》系列”监督

《噬神者 爆裂》试玩版情报公开



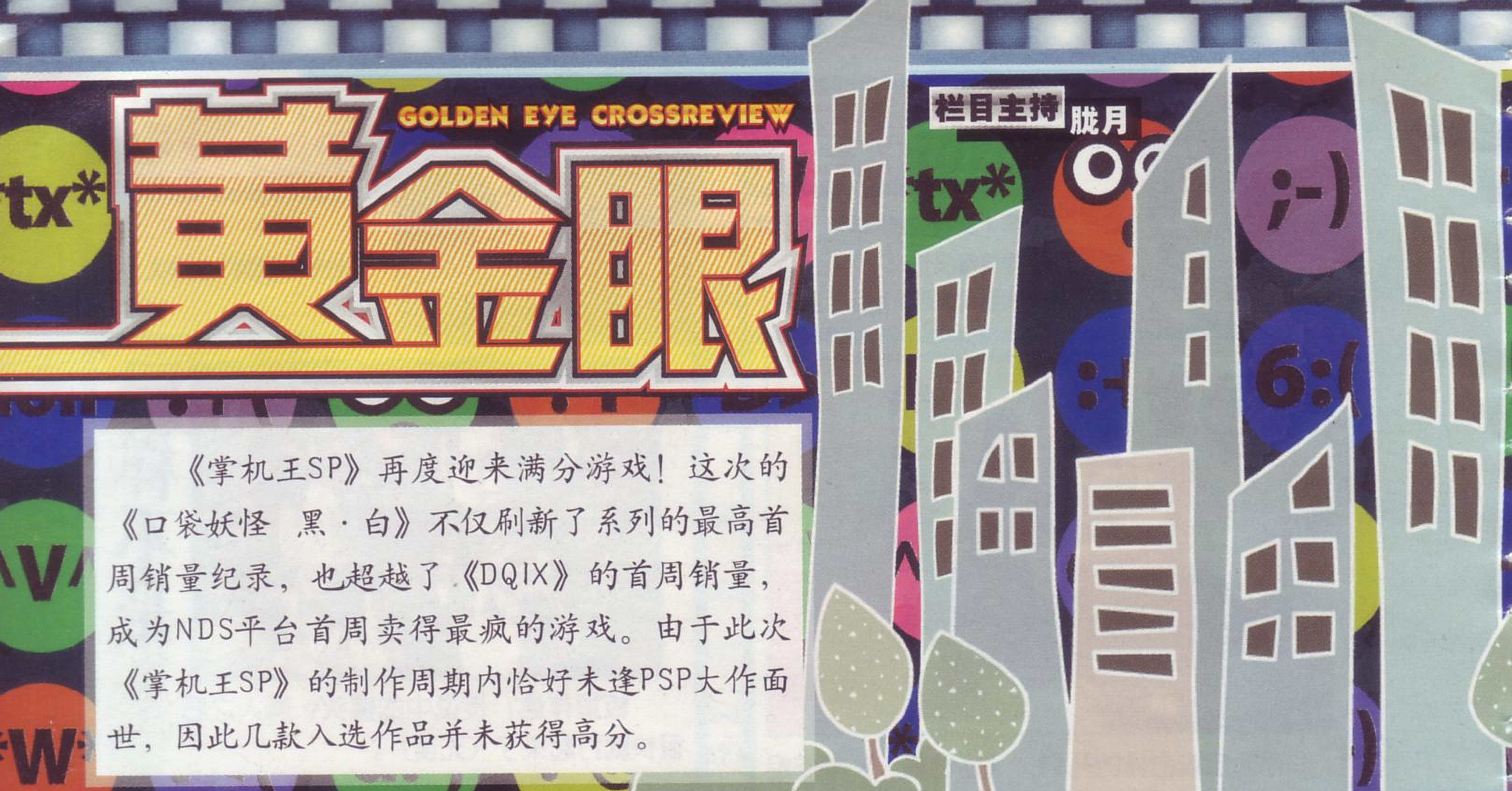
大家好，在下是监督吉村。前几天TGS总算完满结束了，十分感谢来到《噬神者》展台参观、以及留意网上情报的各位玩家。

其实在9月18日和9月19日两日期间，我们的制作人员展开了意见调查，本次调查的目的，是为今后开发提供有用的情报，最后得到200名以上受访者的协助，在此真的很感谢各位花费宝贵的时间去完成这次调查。

本次将为大家透露有关体验版的情报，体验版将于**10月上旬**开始发布，为此我们正以高速开发中。相比前作的体验版，本作体验版会让前作玩家感觉到实际上的进化，同时也准备了让新玩家投入正式版的内容。详情我们将会在日后发表，这里就稍微介绍一下有关体验版存档继承到正式版的情报吧。

与前作一样，《噬神者 爆裂》的试玩版存档可以继承到正式版上，同时前作《噬神者》的存档也能继承到《噬神者 爆裂》的正式版，不过两者的存档继承是相对独立的，也就是说《噬神者》存档不可以继承到《噬神者 爆裂》的试玩版之中。另外由于继承的资料是保存在各自的存档内，前作的玩家希望重新创建角色的话不妨体验一下试玩版，当然原来存档的也不会因为在正式版继承试玩存档而消失。

9月21日



《掌机王SP》再度迎来满分游戏！这次的《口袋妖怪 黑·白》不仅刷新了系列的最高首周销量纪录，也超越了《DQIX》的首周销量，成为NDS平台首周卖得最疯的游戏。由于此次《掌机王SP》的制作周期内恰好未逢PSP大作面世，因此几款入选作品并未获得高分。

海贼王 巨人之战



NDS

总分 22

收集要素 ★★★★☆
登场角色 ★★★★☆
可玩性 ★★★★☆

改编自人气动漫《海贼王》的乱斗型游戏，在游戏中玩家将体验和“草帽海贼团”一起为救出路飞的哥哥而进行一系列的冒险！



游戏描述的是路飞为救出其哥哥艾斯而大闹海军的这段剧情，也是整部《海盗王》青年篇最后的高潮部分。就一款乱斗型游戏来说，不到20名可控角色确实是少了那么一点，好在援护角色的数量比较多，而且许多前期、甚至是搞笑的角色也可以在援护角色里找到，算是比较令人欣慰的地方。不得不说，游戏的故事模式和战斗部分做得很用心，关卡的类型和数量都非常丰富，每关设置的任务也很有挑战性，每个角色的战斗方式也相当独特，想找到适合该角色的战斗方式得花点时间来研究，作为FANS向游戏来说相当厚道。 **8**

白菜 中规中矩的动漫游戏。动作丰富流畅，台词增加投入感，角色的特征也表现得不错。惟一的遗憾就是可操作角色仅有20人左右，实在不能说厚道。 **7**

胧月 关卡的数量和质量形成良好的平衡，耐玩又不会让人觉得繁琐。虽是一款乱斗游戏，但各角色的战斗方式却有较明显的差别，角色少这点也可以忍了。 **7**

■ワンピース ギガントバトル■卡片（512Mb）■NBGI■ACT
■2010年9月9日■1～4人■无对应周边

口袋妖怪 黑·白



NDS

总分 30

画面 ★★★★★
音效 ★★★★★
系统 ★★★★☆

“《口袋妖怪》系列”第五部作品，故事发生在伊宿大陆，玩家和全新的口袋妖怪们再次开始全新的口袋冒险之旅！



完全没有想到，经历了《HGSS》的震撼后，《口袋妖怪》竟然还可以在NDS平台上有如此大的进化。完全动态的画面实际玩起来比看视频预告时有感觉得多，一些原本来着平平的口袋妖怪借由动态表演，使得可爱有趣程度大为增加。刚进入游戏时的片头看起来有点怀疑进错游戏了，但实际游戏时才发现，这是一款全新的系列作品，新到一周目你看不到半只以前作品的怪物，新到药品技能机这些传统物品的卖价甚至使用方式都有了改变。但带着自己心爱的小怪物去草丛里练级、一起战斗一起成长，这种系列最根本的乐趣还都没变，可以说，这是一款感觉全新但乐趣依旧的诚意之作。 **10**

乌冬 等了多年，精灵终于动起来了，现在进行对战真的有种在亲身操控精灵的感觉，而不只是一个图片，或一堆数据。新的系统可圈可点，能在同一个平台实现这种进化，无愧于满分。 **10**

酷洛洛 这是一款无论新老玩家都能乐在其中新时代的《口袋妖怪》，过多的褒美之词这里就不详述了。另外就个人而言，加入汉字模式实在太棒了，不用再被一大串的假名搞到头晕眼花了。 **10**

■ポケットモンスター ブラック・ホワイト■卡片（2Gb）■Nintendo/Gamefreak■RPG
■2010年9月18日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

战国绘札游戏 不如归 大乱



本作是2008年发售的《战国绘札游戏 不如归 乱》的续作，由50名以上的知名画师绘制的超过600张的卡片美轮美奂，能让玩家得到与其他SLG截然不同的战国游戏体验。

总分 23

原画 ★★★★★

系统 ★★★★☆

进化 ★★★★☆

■战国绘札游戏 不如归 大乱■UMD■Irem■SLG
■2010年9月9日■1～2人■无对应周边



苍穹：以卡片为核心的系统很有特点，天气、地形、兵种、阵型等要素一应俱全，这让本作同时兼具卡牌和战略两种类型游戏的乐趣。游戏中取消了前作中限制武将登场数的“知行”，加入了卡片“稀有度”的设定。新增的“武将升格”极具魅力，不单能强化武将能力，还能让特技也发生相应的改变。卡片数量相比前作激增了200张，这些出自众多名家之手的卡片堪称精美，极具收藏和观赏价值。而游戏在系统方面的进化也是非常明显，不少在前作中就有的卡片，其特技效果都经过了调整。虽然华丽的战斗画面不是此类游戏的重点，但若是拖缓游戏节奏的话就有点不应该了。 **8**

白菜 游戏在前作的基础上进行了强化，可玩性和耐玩度都很高，值得喜欢卡牌或战略游戏的玩家反复玩味。不过战场和战斗画面都略显简陋，战斗时的节奏也稍显拖沓。 **7**

胧月 这类作品注定不会太火，游戏指南一如既往地考验耐性，玩进去了就觉得非常有意思。精美人设的卡片已经让人义无反顾地投入收藏行列。 **8**

指环王 阿拉贡的冒险



总分 22

画面 ★★★☆☆

系统 ★★★☆☆

可玩度 ★★★☆☆

剧情是以霍比特家族给小辈讲故事的形式展开，玩家要以刚铎之王阿拉贡的视角来经历指环王三部曲中的故事。与系列游戏不同的是，本作并非A・RPG而是动作游戏。



伊娃：CG的表达方式出乎人意料，温暖中透漏着制作商对系列电影的怀念和崇敬之情，相信电影粉丝会非常满意，而对于没看过电影或小说的玩家来说还能起到一定的解惑作用。虽然游戏在各方面都对动作游戏的基本水准把握得很恰当，但整体素质只能说平平。单一又沉闷的攻击招式、战斗和场景的超高重复性、弓箭和HP补充点的不合理性都是易让人烦躁的根源，使得无奈和挫败感会经常充斥于游戏过程中。不过装备的收集和魔法攻击的习得都是值得深究的内容，而且流程的长度也很有保证。 **7**

马修 音效的临场感惊人的出色，颇有原作感觉，战斗时音乐的切换尤其调动玩家情绪。战斗也够激烈，而且手感相当不错，沿袭了系列ACT一贯的优秀。不过该系列ACT到底什么时候才能加入跳跃动作啊？ **8**

乌冬 画面在电影改编游戏中还算过得去，不过视角有点奇怪，令人物透视看上去有点别扭。战斗部分的手感有点飘，打中敌人没有实实在在的感觉，而且可使用的人物只有阿拉贡一个，玩久了很容易就会产生疲惫感。 **7**

■The Lord of the Rings: Aragorn's Quest■UMD■Warner Bros.■ACT
■2010年9月14日■1人■无对应周边

蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们



总分 21

系统 ★★★☆☆

难度 ★★★☆☆

剧情 ★★★☆☆

本作是由以《魔界战记》系列”闻名的日本一公司，以及“《召唤之夜》系列”的制作小组联手打造的战棋类游戏，讲述了一群拥有青色瞳孔的战士，借助妖精之力对抗幻魔的故事。



苍穹：本作的整体风格清新可爱，角色们在战斗中丰富多变的表情以及诙谐的对话都会让玩家忍俊不禁。这样轻松风格的游戏自然也不难上手，加上可以随意练段的自由战斗，流程的难度并不算高。团队作战是本作最具特色之处，玩家可以通过走位来结成小队攻击敌人，而使用特技时还能通过按键来提高威力和命中率。但是本作在细节方面的设定存在着不少问题，比如战斗中的指令输入大大拖慢了游戏的节奏，过于单调的场景和系统上的缺陷让游戏的战略性严重不足等等。虽然游戏会根据好感度进入不同结局，但实际上没有太大意义，而男、女主角路线差别太少，主线流程过短也很难让人看到制作方的诚意。 **7**

酷洛洛 详尽的帮助系统让上手十分轻松，人设和战斗画面都相当可爱，由于主线的敌方等级不与我方等级挂钩，就算刚开始打不过也可以去自由战斗练级再来，十分适合初接触SLG类的玩家。 **7**

胧月 走可爱路线的本作流程过短，系统上并未有独到之处，虽然通关一遍比较爽快，但成就感较低。另外游戏在节奏的把握上也存在一些问题。 **7**

■BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の战士たち～■UMD
■日本一Software■S・RPG■2010年9月16日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

ぼくのなつやすみ ポータブル 2

ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密

ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

PSP ◆SCEJ◆AVG◆2010年6月24日◆日版 ◆1人◆4980日元◆无对应周边

黄金眼评分 25

热血推荐 文 白菜

游戏时间：50小时以上

在这个车枪球大作充斥，砍怪练级横行，卖萌主义泛滥，拯救世界已是家常便饭的游戏业界中——竟然能走出这样一款温馨的作品，实属不易。也许很多玩家将精力集中在传统大作上，从而无视了这款作品。白菜敢于拍胸脯保证，这绝对会是你的遗憾。

游戏的类型

在很大一部分玩家的心目中，AVG这一类型早已不是“冒险游戏”的简称，而被局限于“文字恋爱游戏”的范畴中。当然，造成这一误区的一大因素是来自于PC平台大量文字恋爱游戏的移植，都是打着AVG的旗号进军掌机市场。当一些ACT高手、亦或是FPS爱好者们看见“AVG”这样的类型时，通常会露出不屑一顾的神态——他们说着“纯爷们儿绝不在游戏中谈情说爱”，从不曾放下手中的刀枪。人各有好，白菜无权强求大家去玩自己抵触的游戏类型，只是如果仅因为这样的原因而抵制世上所有的AVG，那么很多游戏——扣题的话，至少这款《我的暑假》绝对是躺着也中枪。

《我的暑假》与大家印象中的“文字游戏”的游玩方式相差很大。玩家需要自己亲自操控主人公，前往小镇的各个地点来触发各种温馨的剧情。由于剧情之间发生时间互有冲突且大都是连锁剧情，因此想要收集所有的剧情，仅凭1、2周目那是绝对不够的。那么如何才能留住只属于自己的暑假回忆呢？



绘图日记

中国地大物博——咱们暂且抛开这句话中往往附带的自夸意味，单纯地解析一下其构成，就说明了两个事实：“咱们中国东西多，地盘大。”白菜是不知道全国大多数的小学生是不是过着相应的生活方式，毕竟咱们地盘大，统计起

来也不是个轻松活。不过白菜小时候过暑假可是有被学校要求记日记的。当时也觉得记啥日记啊有这闲工夫不如多看半小时电视——不过如果现在白菜还能找到自己当年的日记，那绝对会莞尔一笑吧。童年的记忆在现在看来何其珍贵。

那么本作就给了你一个再次体验的机会。游戏主要重现了1975年左右日本海边地区的孩童暑假生活，对于大龄玩家来说应该是一个不错的回忆。那时候没有电脑、没有游戏机、没有卡拉OK，对于现在20岁以下的大城市玩家来说会是相当的文化冲击吧。“他们那时候能干些什么，想干些什么，这样真的好玩么？”——只能道听途说的日子现在就摆在了你的面前。抓捕珍稀的昆虫、攀爬优美的山峦、畅游靓丽的海底、亲手钓上自己的晚餐、捅蜂窝（这个还是不体验为妙）……而游戏中的绘图日记，将为你记录下这些令人难忘，又或是不曾体验过的一切。



国内的暑假少则2个月，多则3个月，而游戏中仅有一个8月来给你体验。作为一个以多周目游玩为前提的游戏，这个流程实际上却也不短。31天之内，你的每一个行动都要自己亲手操作。那么是要一直捕虫、爬山、游泳与钓鱼？未免太显单调。穿插在悠闲生活中的亮点事件，才会让假期显得更有滋味。

剧情安排

在玩家将要度过的31天中，游戏为你设计了各种各样的连锁剧情事件。从靖子与母亲之间的矛盾，到老爷爷与老奶奶人鬼情未了的相会，都在刺激着玩家的感情细胞。这些特色的连锁事件会让你时刻感觉到自己并非孤身一人，与周围的同伴进行互动才能算是一个圆满的暑假。

穿插的剧情当然并非多就是好。难能可贵的是，制作组在保证量的同时，也没有忽略质的把关。在靖子与母亲的矛盾事件中，我们在前期可以体会到靖子内心的烦恼，责怪她那离家出走的母亲。在中期，当靖子的母亲静江回来度过盂兰盆节，并在临走之际留下房门钥匙时，打开的不仅仅是连接客厅与书房的房门，还有靖子多年来的心结。在人鬼情未了事件中，自从老爷爷开始想念早已去世的老奶奶后，我们就能在老爷爷诊所的休诊时间里遇到一位漂亮的大姐姐，她温柔、娴熟，却从来不会走出病房。等到中期老爷爷与她相遇后，看着他们并排坐在病床上聊天，即使小学4年级的主人公表现得那么不解风情，而屏幕之外的我们却早已让温暖的感觉沁透了心扉。像这样的事件，每天都在漫无止尽的8月中相继上演着，你又怎么能只顾着抓虫钓鱼玩收集要素呢？



不足之处

以一款AVG来说，游戏剧情合理，代入感强，事件也丰富，可以说是上佳之作。然而惟独令白菜不满的，就是其音乐部分。本作不是音乐做得不好，而是大部分时间没有音乐……嘛，我们度过暑假时总也不会走到哪儿都会在身边响起音乐，不过作为一款游戏来说，白菜坚决认为背景音乐是不可缺少的部分。本作在往掌机平台移植时，非常贴心地加入了随时记录的机能，可以说是扣合了掌机“随拿随放”这一特点。不过白菜总是忍不住恶意地揣测这个机能会不会也在暗中补足了没有音乐带来的影响？当你有些疲倦的时候，听着海潮声、蝉鸣声，总会有那么些昏昏欲睡的感觉……

不过这个所谓的“缺点”严格来说也是属于见仁见智的问题，甚至可以归类于鸡蛋里挑骨头了，也许有的玩家就喜欢这一点所以是不能一概而论的。这也从侧面反映出本作素质之高令人无从下手找碴。本作与国内玩家惟一的障碍大概就是语言方面了吧。如果真有一天出现了汉化版，白菜推荐所有的玩家都不能错过这款作品。



穿梭于正传和异传 往返于过去与未来

文 苍穹 美编 Juxi

备受关注的《光辉历史》近日又放出了大量的资料，本次前线将给玩家带来全新人物、国家以及游戏系统的相关介绍。看过上一辑口袋光环的读者相信会对本作宣传视频里的主题歌印象深刻吧？这首由下村阳子作曲、霜月はるか演唱的《HISTORIA》完美地表达出了游戏的意境。

RADIANT HISTORIA
ラジアント・ヒストリア

NINTENDO DS

光辉历史			
ラジアントヒストリア			
Atlus	RPG	预定2010年11月3日	日版
1人	容量未定	6279日元	对应周边未定
相关报道	Vol.141 P22		

时之狭缝的引路人

提奥 ティオ & 莉普缇 リプティ

双胞胎姐弟，作为时之狭缝“西斯特里亚”的引路人，掌握着有操控时空魔力的《白示录》。虽然两人从外表上看还是孩子，但语气措辞却与大人无异，弟弟提奥经常冷嘲热讽，而姐姐莉普缇则沉稳得多，两人给予了深陷绝望的斯多克以勇气。姐弟俩认为对于这个走向灭亡的世界，斯多克的力量是必须的。虽然两人时常给予主角建议甚至是帮助，但言行举止中却似乎又在刻意隐瞒什么，是存在着众多的谜团的角色。



▲“如果自己被击倒了，一切就无法重来”，斯多克又将肩负起怎样的使命呢？



◀“这一侧”似乎已经陷入了死胡同，通过时空穿梭到另一侧寻求转机吧！

时间移动的根据地——西斯特里亚

通过地图上的“时之刻印”或者世界地图界面，都能前往西斯特里亚，这里是由操魔之力孕育而生的时之狭缝世界，神秘的双胞胎居住于此。在这个时间和空间发生扭曲的不可思议的场所，存在着拥有改变历史之力的《白示录》。《白示录》拥有操控时空的神秘魔力，最初上面是一片空白，随着故事的不断进行，根据斯多克体验历史时留下的足迹，书上也会出现新的章节。在展开的《白示录》中，玩家可以对至今为止的足迹和目前世界的状况进行查看。



▲地图上的“刻印”不但可以通往时之狭缝，还有存档和回复全员HP、MP的功效。



▶惟有存在着能左右历史的关键点，才能通过《白示录》进行时间移动，这种点位名为“时之刻印”。



▶斯多克体验到的历史，都将作为“时之刻印”记录在《白示录》中，穿越时空的旅程也将就此展开。

装有魔动义肢的武人

罗修 ロッシュ

身为阿斯特里亚士官的罗修，在士兵中有着“最强武人”之称。生性光明磊落的他有时候也很固执，但会勇于承认自身的错误，并非善用权谋型的军人。在斯多克进入情报部前，两人曾是亲密无间的战友。而他与军医索尼娅的关系则是朋友以上、恋人未满。



▲罗修对斯多克表示出了担心，曾作为战友的两人关系非同一般。

▶基尔对礼仪用的剑舞很有自信，但却没有实战的经验。



索尼娅

ソニア

掌握魔动知识的军医

作为医疗部门的中心人物，对医术以外的知识——生命之源“玛那”也有研究，同时还具备丰富的“魔动”知识。索尼娅是坚强而又温柔的女性，与斯多克和罗修都是朋友。虽然不用亲赴前线，但当两人接受危险任务的时候，索尼娅还是暗暗为他们牵挂担心。

基尔

キール

仰慕斯多克的新兵

作为新兵加入到罗修的部队中，在新人中是领队般的角色。从敬爱的上司罗修那里听说斯多克是一个剑术高手，因此对他产生了尊敬和向往。基尔的性格纯朴、积极向上，但也容易被感觉牵着鼻子走。



▶“我决不许你抛下我一个人死去”，索尼娅对罗修抱有怎样的情感呢？

乐趣无穷的“框格”战斗

上次的前线中已经给读者们介绍过本作独特的“框格”战斗系统，下面我们来看看本作中最基本的战斗技巧。

アタック
スキル
チェンジ
アイテム
防御
逃走
マナバースト
AUTO BATTLE
HELP
ターンパネルをいれかえます

▲先使用“交换(チェンジ)”指令改变敌我行动顺序。



▶接着利用攻击强制让敌人移动到其他格子内。

▶最后使出连击，一口气对多个敌人造成伤害！



阿朵 アト

拥有不可思议力量的萨图罗斯巫女

阿朵是萨图罗斯族的兽人，作为剧团的一员跟随着巴诺萨团长在世界各地旅行。性格天真烂漫的她是个喜欢撒娇的孩子，而且有点任性。虽然自己没有察觉，但她其实是被称为“萨满”的神圣巫女，拥有让死者复活的神奇力量。

巴诺萨 バノッサ

旅行剧团的团长



巴诺萨是萨图罗斯族中颇有实力的人，与兽人族族长也是故交。身为剧团的团长，他带着阿朵和莉兹在全国各地奔走，其真正的目的不得而知。



▲阿朵的语气非常有孩子气，而她似乎对斯多克很感兴趣。



▶作为团长，巴诺萨的语调、举止都非常绅士。

莉兹 リーズ

犹如阿朵姐姐一般的舞女

萨图罗斯族的舞女，在剧团中如同姐姐一般照顾着顽皮的阿朵。面带笑容、口齿伶俐的莉兹很容易和人亲近。身为兽人的她与阿朵、帕诺萨一样，对人类很亲切。

▼“阿朵，不要到处乱跑哦！”虽然措辞稍显严厉，但莉兹仍然面带微笑。



兽人族之国·塞雷斯提亚(セレスティア)

在阿里斯特尔东部的森林中，是兽人萨图罗斯一族的王国，这里以族长贝罗尼卡为中心形成了原始朴素的社会体系。萨图罗斯族具有操纵“玛那”之力，而在塞雷斯提亚也有着众多充满“玛那”的神木，族人们代代在这里守护。兽人们在近200年的时间里都处于锁国状态，相比完全与人类断绝来往的布鲁托族，萨图罗斯族偶尔还会与人类进行交流，但也只是个例。塞雷斯提亚有着魔法形成的结界，人类无法踏入其中半步。



▶大多数兽人对人类心存芥蒂，究竟两个种族之间发生过怎样的冲突？

正传和异传交织的历史

斯多克所处的世界，在某个时间点会出现“正传”和“异传”的分歧，在一侧发生的事情会对另一侧产生影响，只有改变正传和异传两方面的过去，才能把历史引导向正确的方向。下面就为玩家介绍序盘故事中正传与异传流程的区别。



▲罗修希望斯多克加入自己的部队，主角的选择将影响接下来发生的一切。

正传

与叛乱分子的对决！

斯多克拒绝了罗修“来军队担任副官”的邀请，返回情报部的主角很快就接到了新任务：拘捕叛乱分子的头目。目前叛乱分子正企图抢夺预定送往阿尔玛矿山的炸药。



◀叛乱分子的头目名叫布拉多，其宣扬的理念与『救世主』诺阿背道而驰。



レイニー
ねえ、ストック
ここで連絡員待ってないで
アルマ鉱山に行かない？

▲带病拘捕了叛乱分子的斯多克又接到了新的任务，该任务关系到大陆的“真相”！

◀为了与联络员成功接头，斯多克又将迎来新的分歧。

异传

矿山中的激战！

斯多克接受了罗修的邀请，与蕾妮、玛鲁克一同转到了军部，并担任新兵部队的副官。就职后的第一个任务，就是击退侵入阿尔玛矿山的帝国强袭部队。



◀任务重大，身为指挥官的罗修也不敢怠慢，随时准备亲自加入战团。



▶进入矿山后却发现入口已崩塌，运送炸药的商人也没有了音信。



▲是埋伏起来，还是向商人派出使者？新的分歧出现在玩家面前。

《蜡笔小新》20周年、新作再临！



今年是《蜡笔小新》连载20周年，本作则是作为官方的"《蜡笔小新》20周年特别企划"活动之一。历作"《蜡笔小新》系列"的游戏虽然都算不上大作，但素质一直很高，轻松有趣的风格也足以吸引很多休闲派的玩家。接下来我们就来了解下这款20周年的纪念作品吧。

文 马修　美编 Juxi

NINTENDO DS

蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战			
クレヨンしんちゃん ショックガーン！传说を呼ぶオマケ大ケツ战			
NBGI	ACT	预定2010年12月2日	日版
1～5人	容量未定	售价未定	无对应周边

话说在小新家所在的春日部市新开了一家人气超旺的主题乐园——眩晕枪乐园（ショックガーン），按照系列的惯例，如此高人气的乐园应该有阴谋……事实正是如此，眩晕枪乐园的幕后BOSS"人偶4魔人"迷惑了春日部市的人们并将他们囚禁起来，为了解救春日部市的人们，猥琐小孩野原新之助又开始了新的冒险！



▲乐园的冒险中会出现各种各样的人偶。

登场人物

◀飞翔千年杀，小新得意必杀千年杀的突进版，不知道本作中威力是否会有加强。



小新

CV：矢岛晶子

上幼儿园、但心理年龄很大叔的小孩，必杀是"千年杀"。



嘉露特

CV：德永爱

为阻止人偶4魔人而引导小新战斗的瓶盖精灵，模样上有点卖萌，一路上她会有很多指导和能力传授。

小新一家

老爸 广志 CV：藤原启治

妈妈 美伢 CV：ならはしみき

妹妹 小·葵 CV：こおろぎさとみ

小狗 小·白 CV：真柴摩利

小新的家人们，三人加一狗，毫无疑问，这一家子也被人偶4魔人给囚禁起来了。

春日部防卫队

风间 CV：真柴摩利

阿呆 CV：佐藤智惠

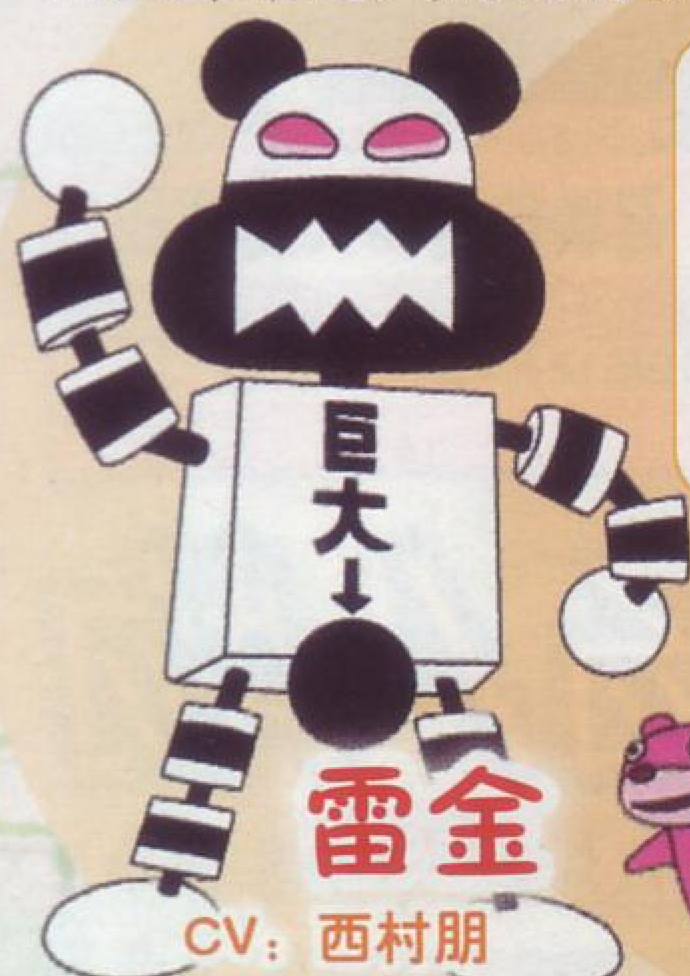
妮妮 CV：林玉旭

正男 CV：龙斋贞友

和小新一个幼儿园的死党，这次他们将和小新一起在眩晕枪乐园展开冒险。

人偶4魔人

模样各异的人偶4魔人，不知道他们囚禁春日部市的人们的阴谋背后是否另有主谋。



雷金 CV：西村朋

有点像线穿起来的空心棍做的木偶，模样凶悍但某处透漏着其无以复加的猥琐。



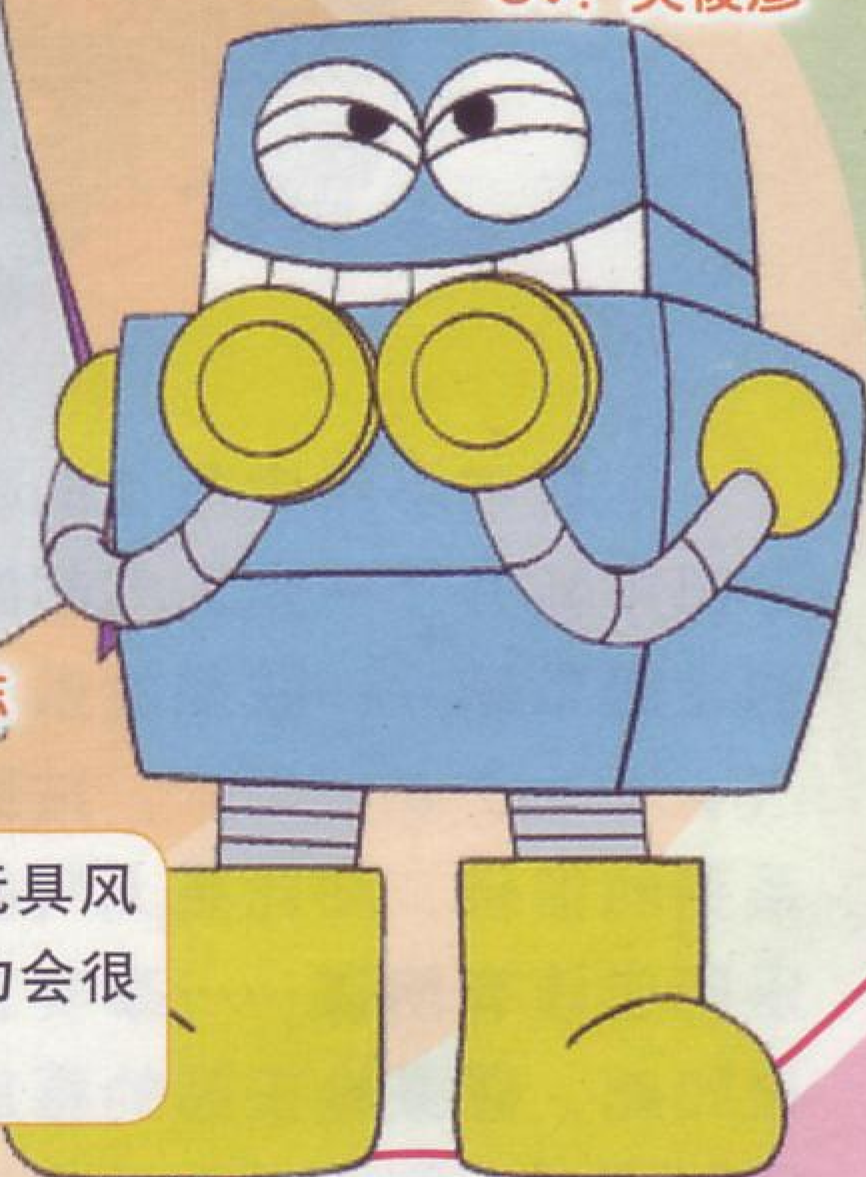
迪卡露 CV：三石琴乃

布娃娃般的BOSS，本身还拿个小熊布袋偶，貌似有点鬼娃娃的风范。



布里斯塔 CV：松山鹰志

着装融合了内裤外穿的超人风格和圣斗士黄金圣衣风格的男子，不知实力如何。



摩尔多 CV：关俊彦

颇有老式机器人玩具风格的BOSS，貌似防御力会很高的样子。

蜡笔小新，变身！

说起来小新变身也不是什么新鲜事了，而系列游戏中的可贵之处在于其很少有重复之处，本作也不例外，在瓶盖精灵嘉露特的“变身果子”力量下，小新又会变身成什么呢？





大象

大象变身终于还是来了，主要能力是用鼻子挂在一些物体上，作用和以前的青蛙变身差不多，话说变身大象时的背景音乐不会也切换成《大象歌》吧？

援护卡

眩晕枪乐园中可以找到一些角色的援护卡片，使用卡片就会有角色出来提供各种各样效果的援护。



◀把小新抛到高处，也是系列中老爸非常常见的援护技能。



▲美伢帮儿子很暴力地把挡路的木头全部坐碎的援护技能。



▲小葵依旧在关键时刻将掉下深渊的老哥及时救起。



▶妮妮的援护效果是突然出现给前方敌人发“好人卡”以伤害敌人……莫名其妙地被突然出现的小小萝莉给发卡，相信一般人都会懵。

妮妮发卡大特写！







迷你游戏

迷你游戏也一直是系列的一大要素。在眩晕枪乐园的冒险中，会有各种各样的迷你游戏等待着玩家的挑战。而这些迷你游戏亦可以通过无线联机下载的方式，实现最大1卡5人联机。



▲最多5人联机的迷你游戏，被鬼咬到后要把鬼转到其他人身上，其他人则避免被鬼上身的家伙碰到。



▲水上冲浪的单人游戏，特定时刻别忘了跳起来耍帅，有奖励的。



鼯鼠

展开飞膜后可以滑翔到更远甚至乘风而上。

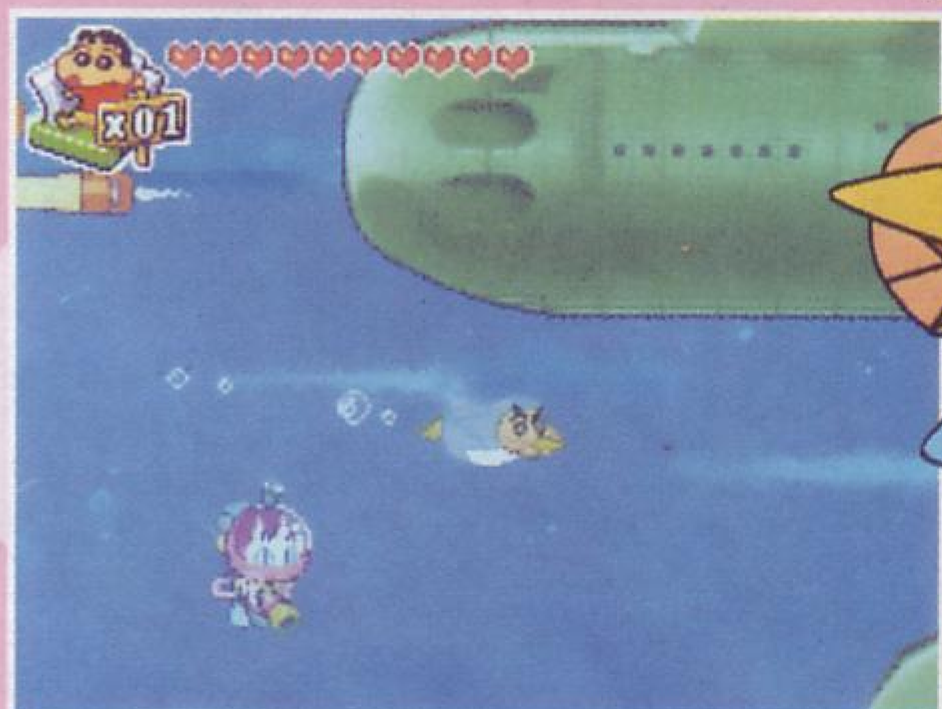
萤火虫

屁股上挑个灯笼的甲虫变身，主要能力当然是黑暗中照明了，此外也能飞。



假面超人

系列经典的强力变身，会使用连续伤害的超人光线，不知道本作的入手是否和以前一样有难度。



企鹅

可以在水下快速移动的变身，攻击力也很强。

文 苍穹 美编 Juxi

NINTENDO DS

黄金太阳 黑暗黎明			
黄金の太阳 漆黒なる夜明け			
Nintendo	RPG	预定2010年10月28日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应周边未定
相关报道	Vol.140 P26/Vol.142 P33		

POCKET HALO 光环视频收录

相信细心的玩家都已经从上辑的前线和口袋光环的影像中看到了第4名角色的身影，本次前线就将为读者们带来新同伴的相关资料。而战斗中精神力的使用以及大魄力的召唤兽也会进行详细介绍，切勿错过！

黄金の太陽 漆黒なる夜明け

新同伴登场！



▲曾在世界各地旅行的克劳恩对于城镇和地形有着丰富的知识，非常值得信赖！

▲在战斗时上画面将显示角色们的基本数值和玩家下达的行动指令。



▶战斗时的初始视角位于我方角色的背后，其会随着角色的攻击、召唤等指令进行转换。

克劳恩
クラウン

与身为炼金术学者的师傅一同在世界各地旅行的少年。克劳恩本身是一个好奇心旺盛的研究者，但同时也是水之元素使。他在动身进行某项调查前被卷入了事件，从而与穆特等人一起行动。

将配置的精灵解放！

游戏中可以将精灵配置到元素使身上，以此来提高角色们的能力。进入战斗中后，将隶属于地、风、火、水四大元素的精灵解放，就能使出特殊的力量。根据精灵种类的不同，角色们能释放的效果也有所差异。



召唤强力的精灵！



准备中的精灵属性及数量

可以召唤的精灵一览

想要唤出更为强大的召唤兽，需要有处于准备状态的精灵。开战前可以预先设置好精灵，在战斗中将它们解放的话，强力的召唤兽便会出现！根据玩家设置的待机精灵的属性和数量的不同，出现的召唤兽也会有所差异。



撕裂大地的破坏之化身
必要精灵：地×4



海之精灵界的公主
必要精灵：水×2



化为怪鸟姿态的女神
必要精灵：风×3



周身缠绕着烈焰的灵兽
必要精灵：火×2

地之精神力

ソーンブロッサム	用荆棘进行攻击
ガイア	借助大地神之力进行攻击
ラグナロック	用巨大的利剑进行攻击
リバイブ	回复同伴的战斗不能状态



▶穆特借助解放地元素精灵后得到的力量，对全员进行了回复。

风之精神力

インパクト	提高我方的攻击力
デンターケア	用柔和的威风回复全员HP
スリープ	让复数的敌人陷入睡眠
ライトニングボルト	用雷之力进行攻击
レジスト	元素耐性提升



◀解放风之精灵格伊鲁后，卡莉丝借用其力量对怪物实处强力一击。

火之精神力

ヒートバーナー	用燃起的火焰进行攻击
ヴァルカン	用火山神之力进行攻击
ウィーク	降低敌方的防御力
ハイプロテクト	提高我方的防御力



▶特利释放出的火焰集中到了一起如同光束一般，其威力相当惊人。

水之精神力

アイス	用锐利的冰刃进行攻击
ウィッシュ	用祈祷之力回复全员HP
アンチドウテ	用净化之力驱除毒素
チルドクリスタル	用冰冻结晶进行攻击



◀克劳恩发动『冰冻结晶』后，巨大的冰块将敌人包裹起来。

文 胧月 美编 Juxi

大神传 小さき太陽

这是游戏在发售前的最后一次报道，篇幅上比平时有所增加。《掌机王SP》首次报道本作正好也是2009年的TGS特刊，圆满的一年周期让焦急期盼的玩家终得迎接它的降生。这次将为大家介绍新的笔神、妖怪，以及作为游戏重要系统之一的"幸玉"。

NINTENDO DS

大神传 小小太阳			
大神传 小さき太阳			
Capcom	A・AVG	预定2010年9月30日	日版
1人	容量未定	5040日元	对应周边未定
相关报道	Vol.120 P42/Vol.127 P35/Vol.138 P54/Vol.140 P30		

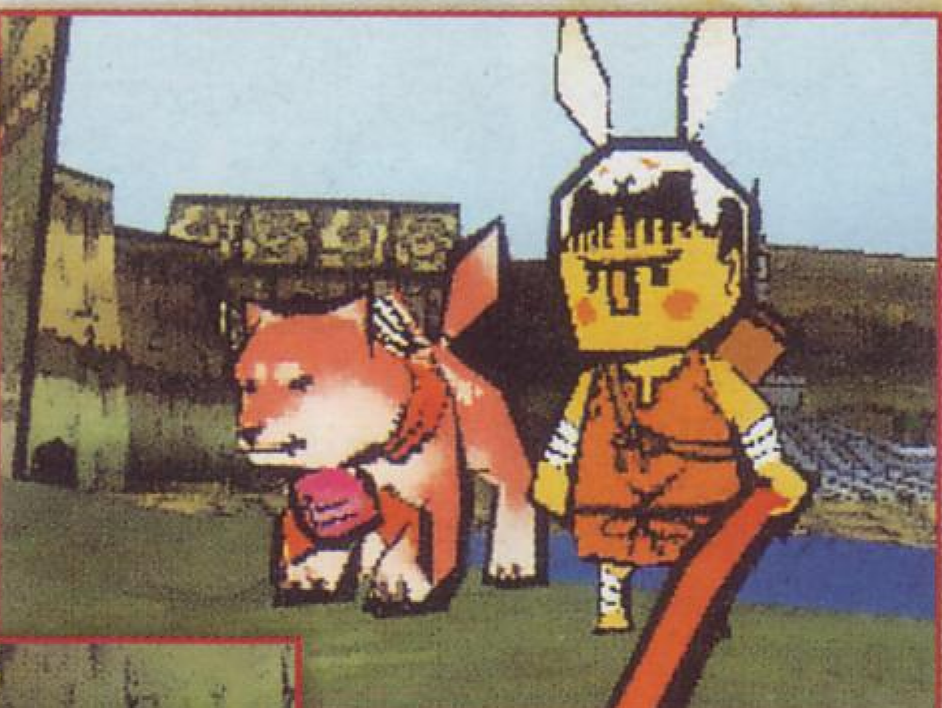
小照的旅程展现出新的局面

一 水漫县之森



来到县之森的小照和国主发现眼前一片汪洋，前方必经地带县之森已经被大水淹没。随后，小照在森林中发现了垂钓的小狩和名为"梅太郎"的小狗。小狩告诉小照，他正在垂钓水漫森林的妖怪——大鲶鱼。

小狩和梅太郎



▶前作《大神》中曾登场过一个名为"狩人"的猎手，按照本作对前作的沿袭，小狩顺理成章地被设定为狩人的儿子。

一支小鱼竿真的能收拾大妖怪吗？



◀小狩和梅太郎存在强烈的相互信赖关系，他们正准备钓出大鲶鱼，拯救县之森。

二 第二个伙伴是人鱼？

小照和国主听闻了大鲶鱼的消息后，人鱼奈奈美出现在他们的眼前。因为人鱼之宝被盗，奈奈美前来县之森寻找。偷盗宝物的犯人莫非也是大鲶鱼吗？





▼人鱼应该拥有不可思议的力量，她会帮助小照打倒鲶鱼吗？

小照似乎很早就认识



三 妖怪·大鲶鱼出现

为了寻找人鱼宝物历经重重艰险，小照和奈奈美终于到达五重塔的最底层，妖怪大鲶鱼近在眼前。打倒这个自称“鲤鱼”的鲶鱼怪，让县之森恢复往日的和平吧！



大鲶鱼

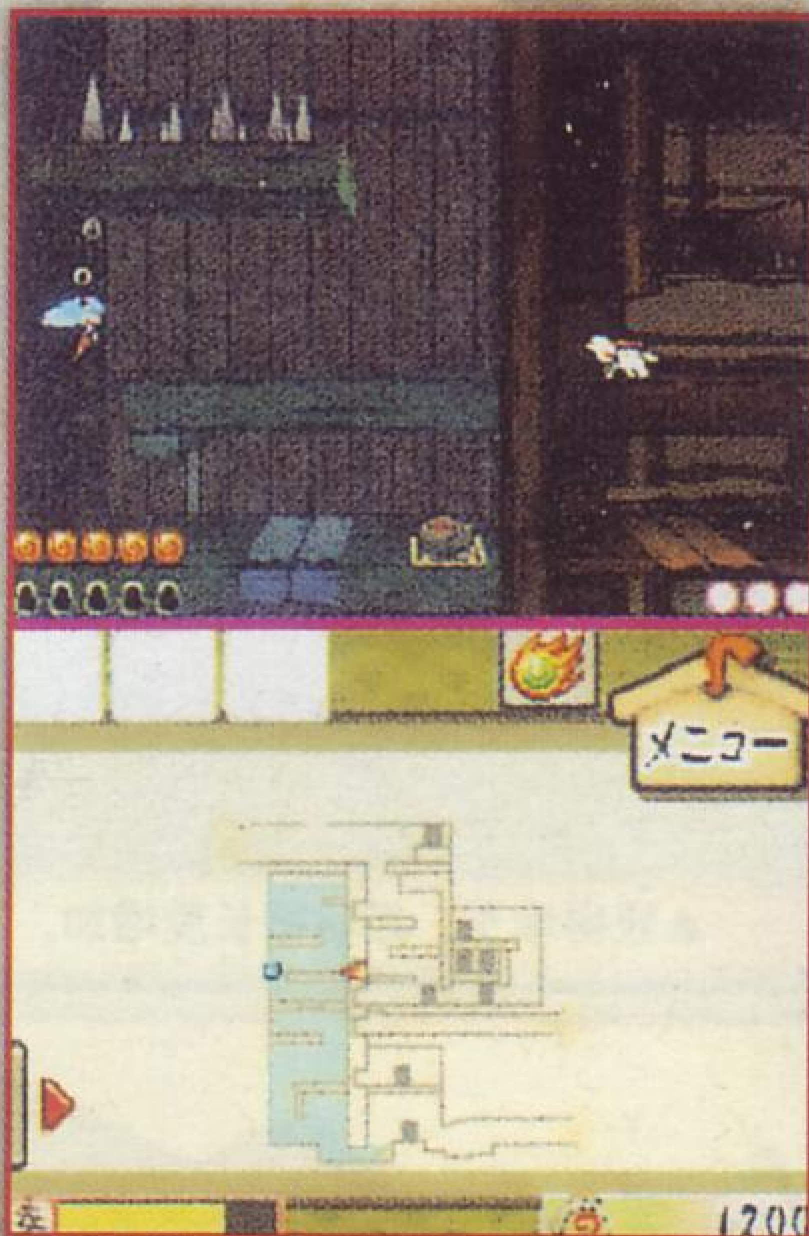
大鲶鱼坚称自己是鲤鱼，渴望有朝一日跃上瀑布化为龙身。



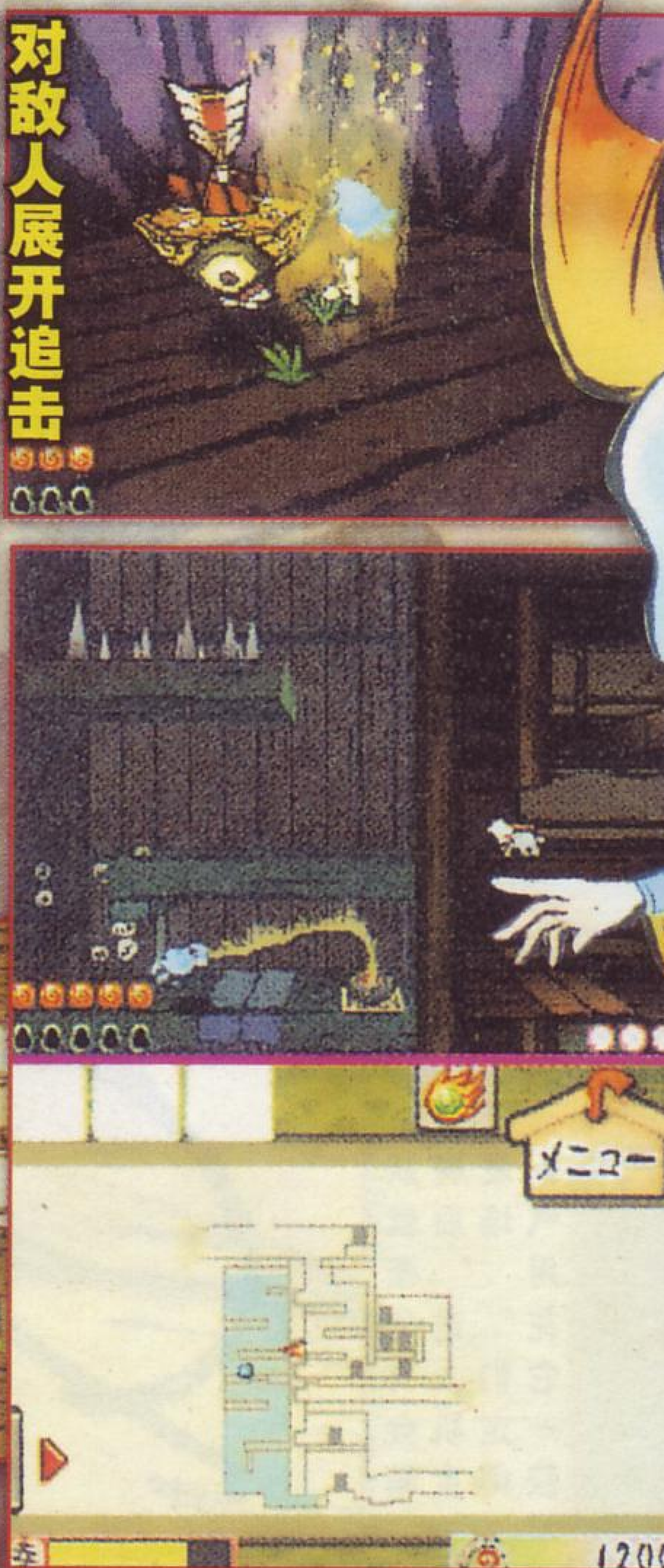
合力打败水中的大鲶鱼！

◀如何攻击到在水中不断游动的大鲶鱼是取胜的关键。



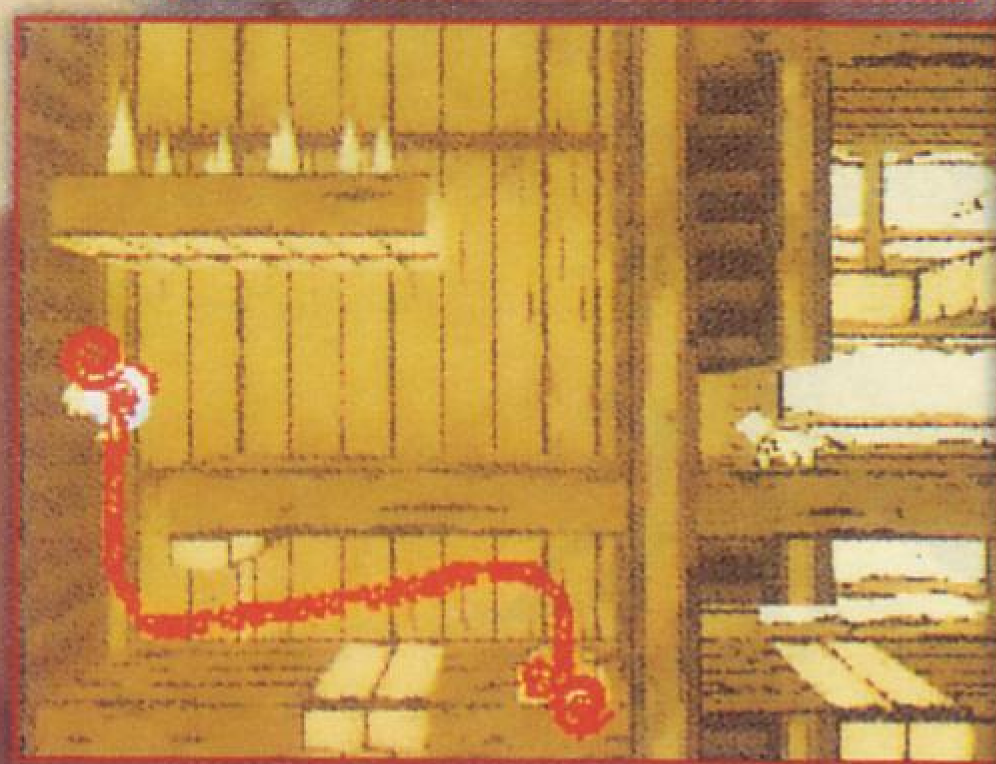


▶奈奈美潜入水中，只需在此时发动「辉迹」笔调，就能指挥她行动。



对敌人展开追击

◀新伙伴奈奈美能够在连续攻击后使用奇妙的力量追击敌人。



▲▶用触控笔在下屏上画出移动路线，操作奈奈美打开水里的机关。

奈奈美

侍奉乙姬的侍女，生活在龙宫城之中。举止优雅大方，不过也有强势的一面。

自由操纵水的奇迹

——“水乡”



新笔神

子濡神

濡神拥有自由操纵水的“水乡”之力，子濡神是它的孩子。对干涸的大地使用水乡之力，就能在瞬间让其恢复盎然的绿意。

在水的地方，只要画出引导水流的线路，就能对水进行操作了。





◀▲引导右下角的水浇熄左侧的大火。

让所有人都能获得幸福的“幸玉”

完成委托

收集游戏中的幸玉可积攒小照的经验槽，提升我方的战斗力。幸玉的取得方法多种多样，比如完成人们的委托、让枯萎的大地恢复生机、给动物喂食等等，下面就来看看获取幸玉的几个事例吧。

修复酒桶

◀对损坏的酒桶使用笔调“画龙”。

▼酒桶修复后，酿酒师露出欣喜的神色。





▲经验槽蓄满后就能令小照升级了。

体力和墨瓢都得到成长



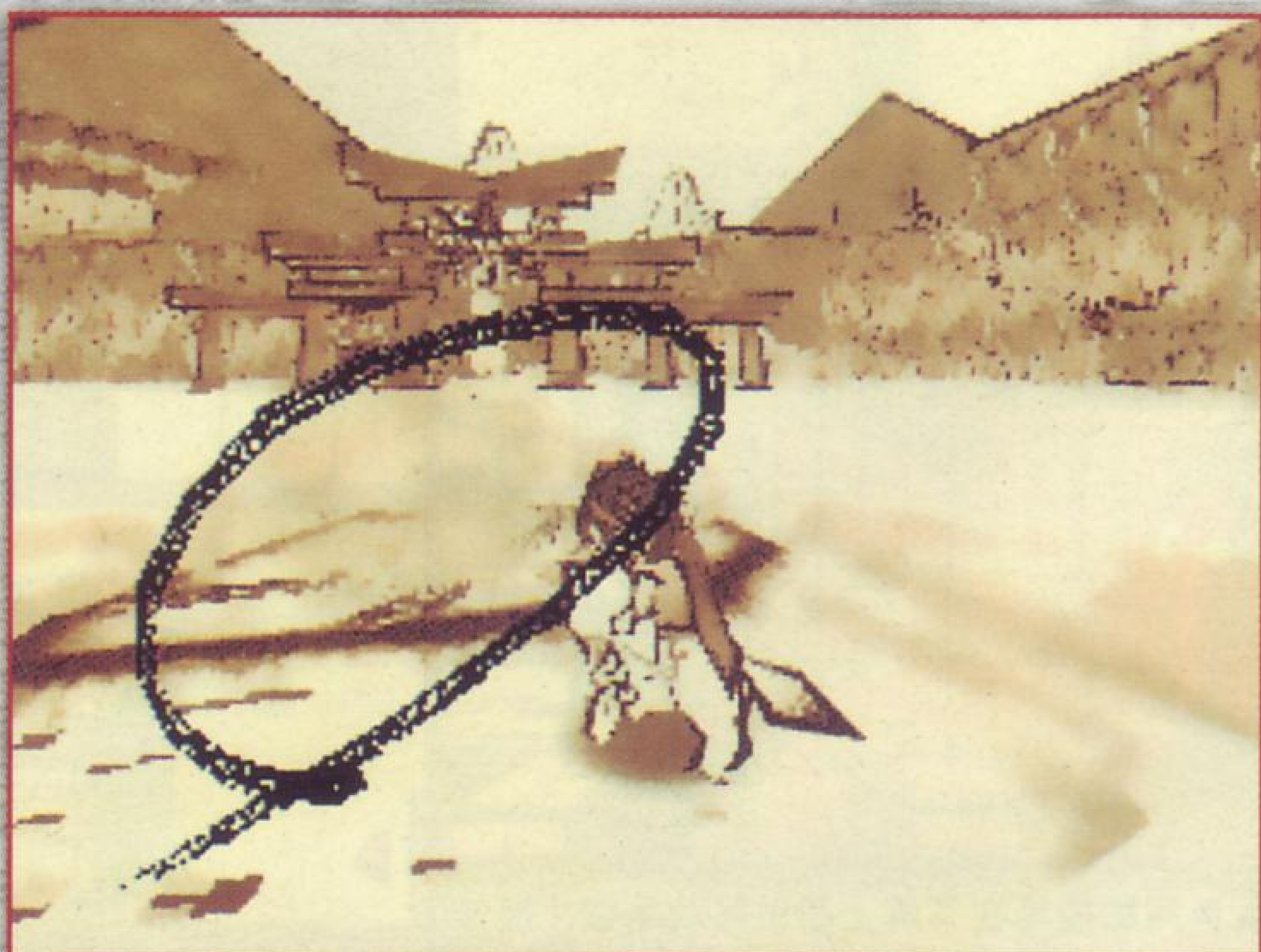
▲获得幸玉，经验槽长度增加。

净化妖气

中津国的各地分布着诸多妖气地点，用笔调“樱花”对它们完成进化也是获得幸玉的方法之一。



▶发现妖气场后就用“樱花”进化它们，有一定机会获得宝箱哦！



小照使用的神器

主人公小照与妖怪战斗需借助多种神器，这些神器分为镜、太刀和勾玉三种，装备不同神器的小照在战斗动作方面也会有所变化。

足玉

多个勾玉连结在一起，像鞭子一般地攻击敌人，连按Y键能发动多段攻击。

都牟狩太刀

攻击距离较短、但威力超群的圣剑，长按Y键可发动蓄力攻击。

真经津镜

小照在初始阶段使用的神器，因为寄宿着天照大神的力量，能以神通力扫讨一切恶者。

阻挠小照的妖怪们

隐狐

隐藏在釜里的妖狐，不与任何生物亲近。



▲盖子打开的瞬间是攻击的好机会。

鬼胡桃



▲趁鬼胡桃不注意的时候发动樱花便可打开它的外壳。

曾被丢弃的胡桃化身成的妖怪，只要打开外壳就能将其降服。

降神

生命力之源的“赛之芽”因受到妖怪怨念的负面影响而枯萎，令其重新开花即可发动“降神”，使得大地恢复生机。该降神行动也是获得幸玉的方式之一。

◀在妖怪出现以前，赛之芽一直盛开着美丽的花朵。

◀使用「樱花」笔调令其开花。

▶赛之芽再度红粉旖旎，降神成功发动。

▶获得幸玉的同时重现了昔日传说。

传说再现！

文 胧月 美编 澄香



这是本作的最后一次售前报道，和前两次报道一样份量十足。由于游戏的剧情和手机版大体一致，所以介绍的重心依然放在系统上，充满研究性的各种系统应该能够让你燃起更高的兴趣。

NINTENDO DS

王国之心 编码重制版			
Kindom Hearts Re:coded			
Square Enix	A・RPG	预定2010年10月7日	日版
1人	容量未定	5490日元	对应周边未定

相关报道 Vol.138 P9/Vol.142 P38

始终紧系在一起的心灵

索拉的好友利库登场

◀▶利库出现在索拉和米奇国王的面前，他的台词中说“有人会被关在数据的世界里”，到底说的是谁呢？

このままではデータの中から出られなくなるぞ

索拉担负起解决世界异变的重任



だったら 俺がバグを直してくるよ

▲▶本作中的索拉是基于数据再生出的虚拟角色，但性格上与本人似乎并无二致，尤其是头脑简单这一点。（笑）

利库

索拉的亲密玩伴，与索拉、米奇一样使用钥匙状的键刃作战。出于某些原因，在本作中登场的他裹着一身黑色外套，这其中有着怎样的隐情呢？

强力的终结攻击

在战斗中对敌人发动普通攻击或技能，便可蓄积“CLOCK槽”。随着该槽的增加，主角的CLOCK等级也会逐步提升，不同的CLOCK等级对应各异的技能。部分技能的名字后面附带“终结记号”，如果在这些技能的发动过程中把CLOCK槽积蓄到最大，就能释放出威力强大的“终结指令”。终结指令的性能种类丰富，愿意使用哪一种就看玩家预先是如何设置的了。

冲刺刃



◀冲刺刃是发动高速连续攻击的终结指令，对高体力、高防御力的敌人也有强力的打击效果。

CLOCK槽

槽蓄积满一条时，等级+1。下屏会显示不同等级的CLOCK槽所能对应发动的技能。

终结记号

带有这种记号的技能在发动后可允许玩家继续蓄槽，释放终结指令。

能量炸弹



▲在周围放出多个光球的广范围爆炸终结指令，当被敌人包围后可用此招逆转形势。

疾风连击

▼▶按照屏幕中间的箭头提示输入对应的十字键，成功后可继续追击。





星之咆哮



◀▲当下屏流动的指令与直线交叉点重合的瞬间，按下对应按键，成功的话就能让索拉带着闪耀的星光发动突击攻击了。

与传说的战士克劳德再度并肩作战！

索拉为了追查世界的异变原因前往各个世界探索，这次他来到了英雄海格力斯所在的奥林匹斯斗技场。这里也和其他世界一样，充斥着导致异变的BUG立方体，索拉决定于海格力斯共同解决危机。但是海格力斯的死对头哈迪斯唤出克劳德，成为阻隔他们的一道有力屏障。



▲奥林匹斯斗技场在BUG的影响下变为迷宫。



◀索拉在探索迷宫时遇到海格力斯，两人决定联手找出BUG的产生原因。



醒目的片翼



▲企图用迷宫害死海格力斯的哈迪斯差遣克劳德为其效命。



克劳德

《最终幻想Ⅶ》的主人公，手持重剑战斗，是一名优秀的战士。在本作中，他为了寻找某样东西、并与宿敌作个了断，来到奥林匹斯斗技场。无奈他的这一热血举动却被哈迪斯所利用……



反目成仇的战士重逢

▲被哈迪斯拿住把柄的克劳德成为索拉冒险之旅上的障碍。

与三头魔犬的激战！



▶哈迪斯的地狱门犬塞伯拉斯，但看起来此时克劳德已经再度加入我方了。



奥林匹斯斗技场

经典的指令战斗

每个世界都有各自的战斗系统，在奥林匹斯斗技场中，玩家则要再次体会一下古典的“排排站”式战斗了。看准时机按下按键可使出连续攻击，也可以用防御来减轻自己受到的伤害，包含一定的动作要素。

基本技巧　连续攻击



◀▲敌我双方分两边排开，很像早期《最终幻想》的视点。战斗指令比较特殊，以一定节奏连续按键3次可发动连击。

基本技巧　防御



▲▶被敌方攻击命中前，准确地按下屏幕上显示的指令就能展开防御，减少一半的伤害。

基本技巧　强化



▲▶使用野外捡到的道具强化我方，令全员的基础能力上升。

组合按键的新技能

在斗技场的指令战斗中也可以使用平时的技能，但每次使用需要事先对它们进行“编辑”。这些技能经过编辑，在名称和效果上都会变换成适合指令战斗的形式。指令最多可储存3个，不同的组合方式衍生出特定特殊技。



▲用X键选择指令，再用A键进行编辑是战斗的基本。

▲攻击周围敌人的“天空螺旋”变换为范围攻击“圣光剑LV1”。

▲组合三个指令可发动。



灭绝 LV2

▶三人同时对多个敌人予以攻击。



◀索拉、海格力斯和克劳德依次贯穿敌人的连携必杀技。

关卡的BOSS是地狱犬塞伯拉斯



迷宫的最后等待索拉的是熟悉的塞伯拉斯。与它的战斗也是以指令方式进行，经受住它的三头攻击，努力取得胜利吧！



▶塞伯拉斯能连续攻击3次，锐利的牙齿会对我方造成致命伤害。



▶虽是力量型BOSS，但同时也会释放火球。看准时机防御，减少HP的损失。

无限的系统区域

冒险的野外有一种被称为“系统区域”的地方，需从隐藏入口进入。打倒区域里的BUG敌人，解除异常，就能把世界匡正到应有的样貌上来。



自动生成的迷宫



▲每次进入系统区域，内部的构造都会发生变化。

◀地图上闪着黄点的就是BUG敌人了。某些较强的敌人也可能闪出红点或蓝点。



▶打倒所有的BUG敌人方可返回地面。有些系统区域的迷宫是多层结构，消灭该层的敌人后会自动进入下一区域。





◀每打穿一次系统区域就可获得交换道具的SP，对SP需求量很大的部分武器是很稀有的。

分身角色的邂逅通信



▲部件总数多达800以上。

在新模式的“分身菜单”里，玩家可以用多个部件组合自己的分身形象。然后通过邂逅通信，不同的玩家之间可交换资料和“系统区域”，打穿对方作成的系统区域，就能获得他的角色部件了。



▲除《王国之心》外，《最终幻想》的角色部件也可使用。



▶组合系统区域的楼层，最多可创建出100层的大型迷宫。

自由改变索拉的等级和游戏难度！

本作的成长系统名为“状态矩阵”，就像电脑的主板一样，玩家可以在矩阵上安插各种提升索拉能力的部件。不过没有通电的部件尚且不会产生效果，在CPU和部件之间设置芯片，就能保持矩阵的电路畅通，启动这些部件的功用了。



▶芯片的效果多种多样，不光能提升攻击力或HP，就连索拉的等级也能人为控制。



设置芯片后能力得到成长

▲图中带有闪电记号的部件是CPU，以此为起点在周围安插各种芯片，保持电路的畅通。



扩张部件1 奖励增强器

给奖励增强器通电，就能开启回避、移动等对战斗有所帮助的支援技能。支援技能可随意在ON（开启）和OFF（关闭）两种状态下切换。

扩张部件2 指令芯片







启动后，角色的技能和魔法指令均可增加一个储存格。该部件直接影响战斗的行动次数，应优先发动。

扩张技能 双倍处理器



矩阵里有多个处理器，在它们之间填满芯片就能发挥出双倍效果。

障碍物 BUG芯片







回路上的BUG芯片会阻碍玩家设定芯片，需要先使用BUG清除代码将其消灭，然后才能继续前进。

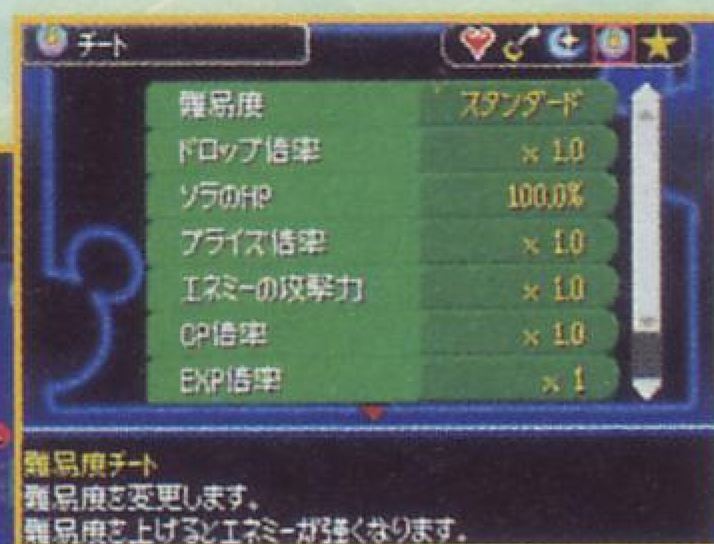


用“金手指”改变游戏难度！

▼改变游戏难度的调谐器，既能降低敌人的难度，还能提高掉落宝物的质量。



▶减少HP最大值的同时提升掉落率，最高可提升16倍。







矩阵中有一种特殊的“金手指调谐器”，和扩展部件一样，只要给它通上电流即可生效，不过效果上可有些“骇人听闻”。

万众期待的《逆转检察官》第二作在时隔近一年后终于有了消息，这款由人气推理游戏“《逆转裁判》系列”里的人气角色——御剑怜侍为主角的外传类作品以不同的形式带给“逆转饭”们相同的感动与激情。这次的新作又有什么样的事件发生呢？让我们拭目以待！文 阿鲁 美编 Juxi



POCKET HALO 光环视频收录

御剑检察官再度回归！

逆転検事2

NINTENDO DS			
逆转检察官2			
逆转检事2			
Capcom	AVG	发售日未定	日版
1人	容量未定	价格未定	对应周边未定

新故事的舞台是“葫芦湖”，游戏将会出现全新的系统！





本作第一话的舞台是曾在“《逆转裁判》系列”里多次出现过的葫芦湖公园，在这里出现的御剑便是故事的开端。由检察局局长亲自指名前往调查的御剑是否能查明事件的真相呢？而且本作中还将出现全新的系统，让我们接着往下看吧！

▲讲台上正在激情演讲的人以及暗中准备发射的手枪，这个人应该就是被害者了吧，这应该就是事件的起因了。



▶现场配制了许多警察，真是紧张的气氛啊！



◀葫芦湖的湖水里设置的演讲台，背后停靠着水上飞机，现场则是一片狼藉。

搜查事件现场后进行逻辑分析

游戏的基本流程和前作相同，一开始需要在现场进行搜索并得到各种证物，让事件相关的人说出证言并找出矛盾之处推进剧情。通过逻辑分析将获得的情报进行重组后得到对事件有帮助的新情报，最后通过和犯人的舌战，提交证物辨明事件真相。

在事件现场进行调查



可疑的部分一定要仔细调查

▲重要的地点可以放大后继续调查，一定不能放过每一个可疑的地方。

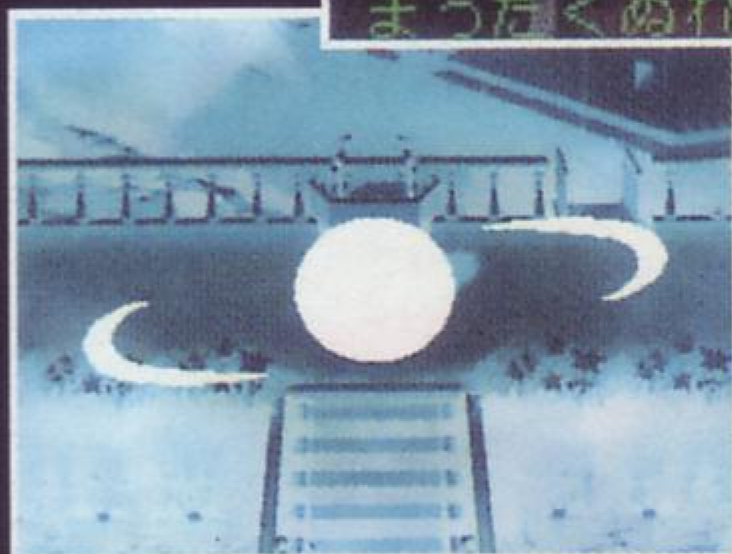
◀玩家需要操作御剑奔走于各个场景，调查场景内的细微之处以发现蛛丝马迹。

逻辑分析

将情报在脑中进行整理、推理！



▲在搜查时可以获得许多情报，玩家可以将这些情报在逻辑分析模式里进行组合，获得新情报。



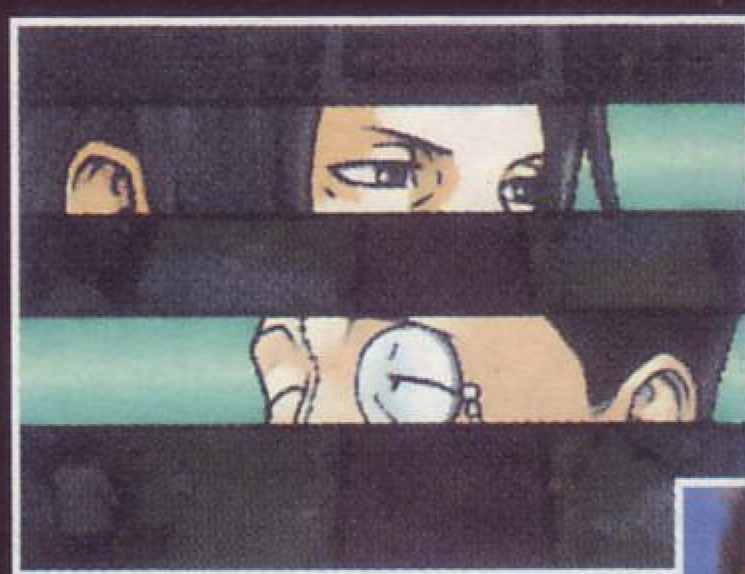


▲将正确的情报组合后，就能得出全新的情报。



◀将有关联的两项情报进行组合并推理，这是御剑检察官经典的搜查方法。

让事件相关者说出证言



▼仔细观察证言，证人可是会说谎的！

找出证言中矛盾的地方！





▲找到证言中的矛盾之处后就提交证物来戳穿对方的谎言吧！

新系统的关键词是“逻辑棋盘”！

新系统的作用是找出证人刻意隐瞒的事件真相。进入该系统后，背景变为棋盘状，御剑和证人各持数枚棋子。不过该系统具体怎么运作并没有详细的消息，请大家继续期待以后的报道吧。



文 酷洛洛 美编 咕噜

桃太郎電鉄 WORLD ワールド

NINTENDO DS

桃太郎电铁 世界			
桃太郎电铁WORLD			
Hudson	TAB	预定2010年12月2日	日版
1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

POCKET HALO 光环视频收录

目标是世界第一的大社长！

《桃铁》又出新作了，这是NDS上第三款“《桃铁》系列”作品，玩家将继续扮演列车公司社长周游各地，不过本作的舞台不再限制在某个城市或国家，而是全世界。作为世界篇，地图自然是焕然一新，此外卡片、事件、车站的种类也大幅增加，能让玩家体验更激烈的对战，走遍全球各地蓄积资产，为成为全球资产第一的社长而努力吧！

游戏玩法 和“大富翁”类游戏相似，在指定年限内玩家通过掷骰子，不断到达目的地和置购物件来累计总资产，其中每次到达目的地时都会有名为“贫乏神”的捣蛋鬼骚扰距离终点最远的一名玩家，游戏时间结束后总资产最多的一名玩家为胜利者。

新卡片让战略进一步扩大

金钱至上卡（お金がすべてカード）



▲使用该卡片后，能以3倍价格卖出当前手持的卡片。

青色站点倍增卡（青マス倍増カード）



▲手上持有该卡在一定时间内，到达青色站点所获得的金额变成四倍。

拉便便卡（もれちゃうぞカード）



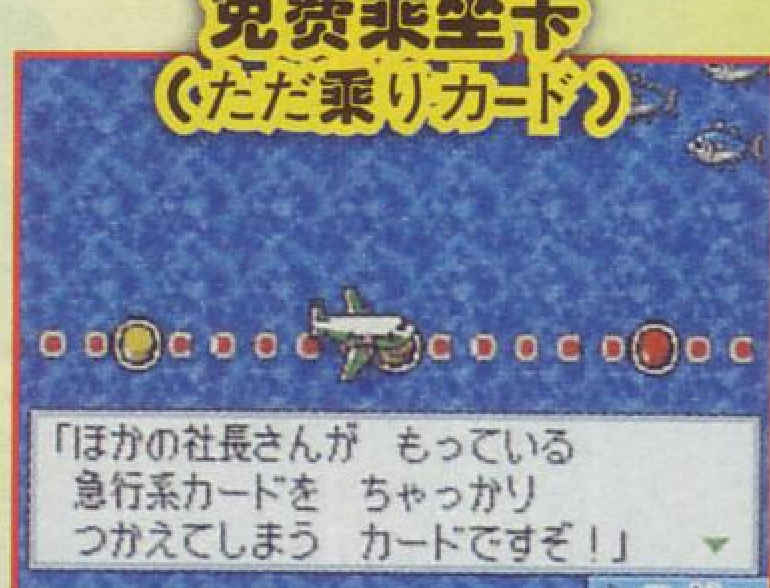
▲掷骰子移动后在该站点放置一个大便。

超好运到头卡（绝好调くずしカード）



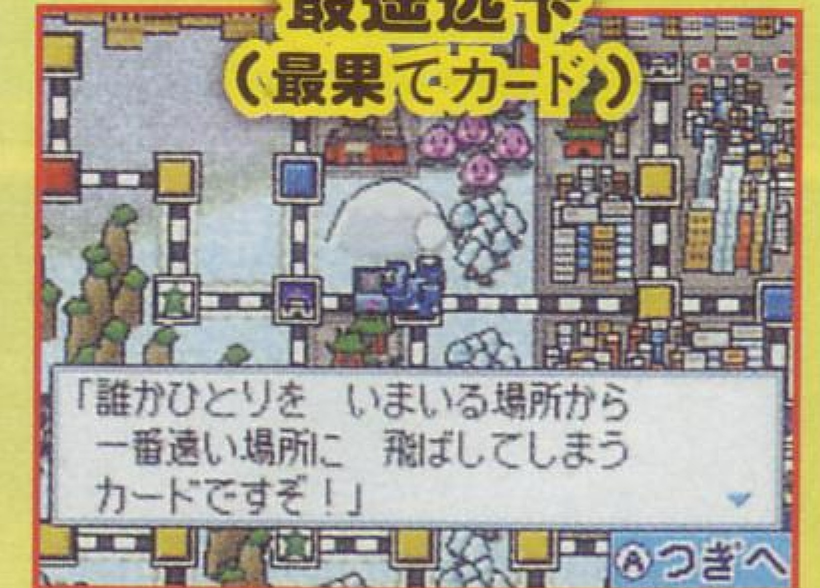
▲使其他玩家的超好运（绝好调）状态结束。

免费乘坐卡（ただ乗りカード）



▲擅自使用他人的急行系卡片。

最遥远卡（最果てカード）



▲让任意一名玩家飞往离当前位置最远的地方。

反映世界百态的海量事件

夺得足球M(桃太郎)杯



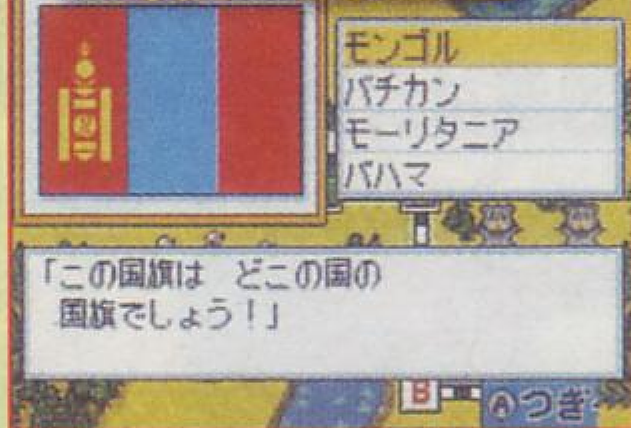
▲在指定年份举行的大会。如果手上持有优胜国家的物件，将可以得到临时收入。

全英公开赛



▲玩家全体配上飞走卡（ぶっとびカード），飞得离目前位置最远的玩家将获得赏金奖励。

世界国旗谜题



▲选出画面上国旗所代表的国家，在本作中玩家可以一边玩游戏，一边了解更多的国旗知识。

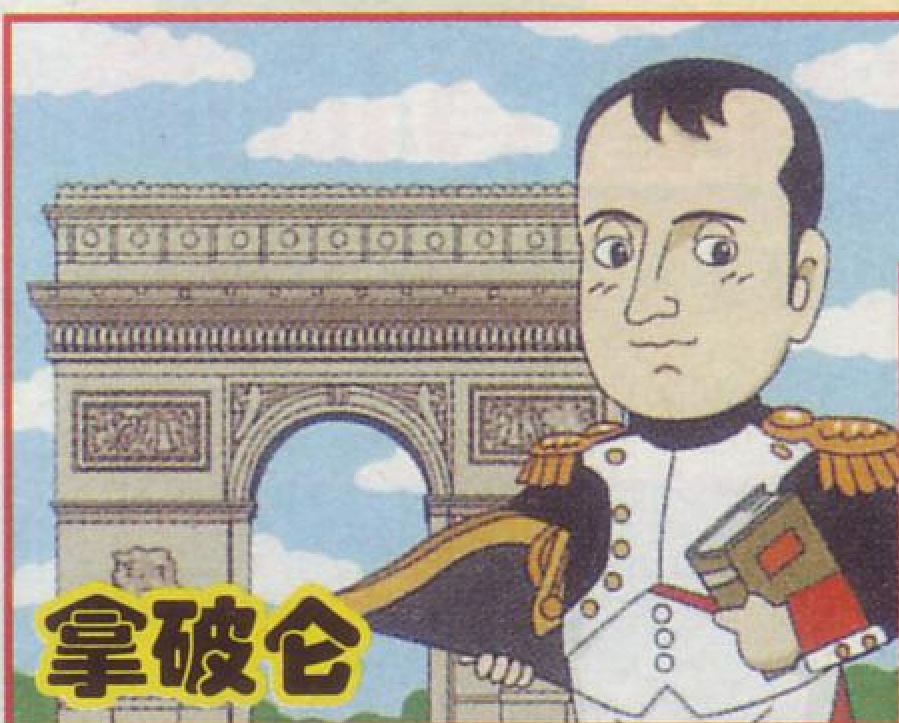
世界第一条铁路



▲英国是世界上第一个用铁路运载乘客的国家。访问这国家的某个站点，可以获得作为纪念的卡片。

历史英雄世界化

前作中玩家可以通过独占特定城市的物件，唤出当地的历史英雄为玩家提供帮助，既然以世界为舞台，本作的历史英雄自然是以世界各地的伟人为主。究竟他们会在哪个都市出现，又会给玩家何种帮助呢？



▲法国的代表英雄。可以让其他玩家进入睡眠状态，对自己的行动十分有利。



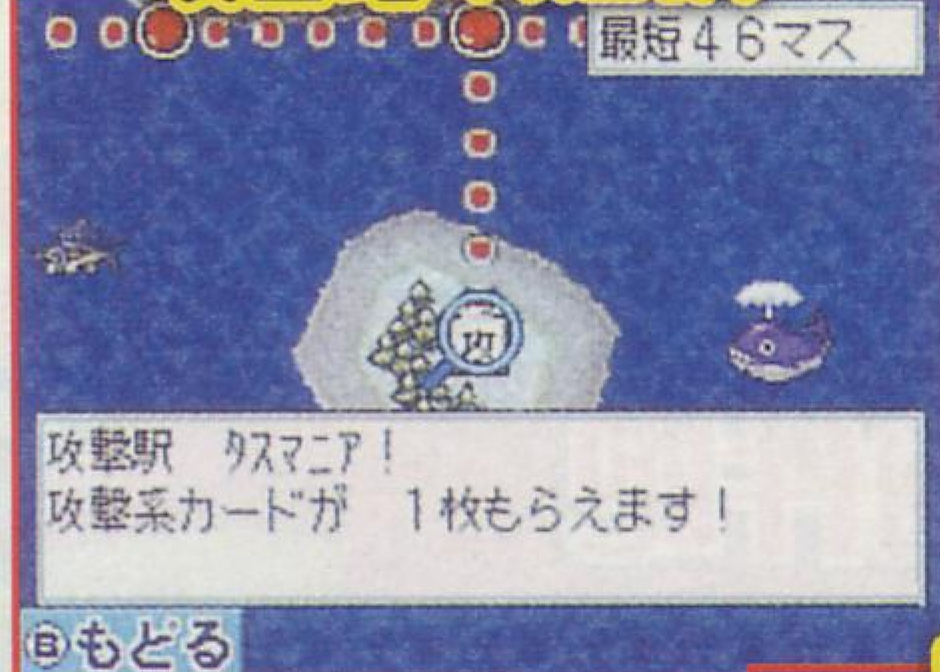
▼创立日心说的天文学家。能够强制改变当前的目的地。



▲古典音乐界的伟人。玩家将随“命运”的牵引，被直接带到目的地？

新效果站点登场

攻击站（攻击驿）



▲可以获得冬眠卡（冬眠カード）、便便卡（うんちカード）等攻击系卡片的车站。

稀有卡站（レアカード驿）



▲13年游戏时间后，在最后3年的3个月才出现的梦幻车站，可以得到这个车站独有的珍稀卡片。

医院站（ハスピダル驿）



▶可以消除恶魔系卡片的车站，不论身上有多少张都可以甩掉哦。

方便的新指令
留空观察(空いてます)



使用该指令后，地图上能以手持资金购买物件的车站就会发光，相当方便。

新旧贫乏神齐捣乱！

作为系列的一大特色，贫乏神依然会在游戏中给予玩家们各种极其讨厌的负面效果。本作增加了两名全新的凶恶贫乏神，同时前作中的俄罗斯贫乏神也会在本作重新登场。





重登场

俄罗斯贫乏神
（ロシアンボンビー）

▲曾在NDS《桃太郎电铁20周年》登场，外表像俄罗斯娃娃的贫乏神，这次它又来欺负玩家了！



新登场

恶魔贫乏神
（デビルボンビー）

▲恶魔贫乏神会将大量的恶魔卡片塞到玩家的口袋里，相当麻烦。



新登场

充电贫乏神
（チャージボンビー）

▲以卡片为能量的贫乏神。会不断吞吃玩家手上的卡片，不过吞吃卡片后也会给予玩家一点礼物。

是敌是友？世界各地特产怪兽登场！

这些存在于世界各地的怪兽，究竟会助玩家一臂之力，还是和贫乏神一样到处捣乱呢？现在就来看看一部分的新怪兽吧。

墨西哥





▲出现时会对附近的玩家射出针刺，使玩家受到金钱上损失。

仙人掌怪兽

非洲





▲以可可豆为主题的特产怪兽，会给予玩家一点点金钱。

可可豆怪兽

法国





▲为向人类报复而出现的特产怪兽，会使用电波攻击令玩家无法行动。

电波怪兽

独占世界各地的物件吧

伦敦

物件	价格	收益率
ロンドン・パブ	5000万円	50%
魚フライ屋	5000万円	80%
バラ園	8000万円	8%
紅茶工場	2億円	6%
2階建てバス会社	100億円	2%
サッカークラブ	300億円	3%
高級自動車工場	1000億円	2%

物件駅！
ロンドン（イギリス）！
物件を買うことが　できます！

巴黎

物件	价格	收益率
マカロン屋	1000万円	50%
フランス料理屋	2億円	10%
ブランドショップ	6億円	8%
ブランドショップ	6億円	8%
ムーランダンス劇場	20億円	2%
自動車メーカー	80億円	3%
オペラ座	100億円	2%

物件駅！
パリ（フランス）！
物件を買うことが　できます！

罗马

物件	价格	收益率
紳士服仕立屋	3000万円	100%
コロッセオ土産屋	3000万円	100%
パスタ料理屋	3000万円	50%
パスタ料理屋	3000万円	6%
ブランドショップ	6億円	5%
ブランドショップ	6億円	5%
オペラ座	100億円	2%

物件駅！
ローマ（イタリア）！
物件を買うことが　できます！

阿姆斯特丹

物件	价格	收益率
風車グッズ屋	1000万円	50%
チーズ専門店	1000万円	50%
木靴工房	3000万円	50%
チューリップ畑	2億円	10%
チューリップ畑	2億円	10%
チューリップ畑	2億円	10%
チューリップ畑	2億円	10%

物件駅！
アムステルダム（オランダ）！
物件を買うことが　できます！

时之车
无名战士们改写历史的故事



戦場のヴァルキュリア3 UNRECORDED ◆ CHRONICLES

POCKET HALO 光环视频收录

文 胧月 美编 Juxi

在TGS之前，SEGA就早早地玩起日厂惯用的“倒计时”把戏，称9月16日会有神秘新作公布。官网的主题图片虽然只密布着一些黑影，但人人均可看出那必定是“《战场的女武神》系列”的最新作品。果不其然，《战场的女武神3》在TGS时期隆重发布，不但平台依然选择了PSP，就连发售日也与2代相差不多。时隔一年的本作究竟会呈现如何样貌，请往下看。

PLAYSTATION PORTABLE

战场的女武神3			
战场のヴァルキュリア3			
SEGA	S・RPG	预定2011年1月27日	日版
1人	5800日元	对应周边未定	



时代背景

与前作一样，《3》的舞台依旧被设定在位于帝国和联邦之间的高卢公国，年代则与初代同期、二代以前，从另一个角度娓娓叙述硝烟中的动人故事。由于年代相近，初代和二代中的一些重要人物，比如阿莉西亚夫妇、尤里娅娜等人均会登场。

Keyword 无名部队

主人公所在部队为高卢公国军422部队，又被称为“无名部队（Nameless）”。该部队由违反军令者、逃兵和罪犯组成，是一支完全不被记录进军队正史的影子部队。加入该部队的人均被祖国抛弃，就连姓名都被剥夺。他们被人呼以简单的数字编号，并接受最危险的任务。因为以上原因，该部队的死伤人数众多，队员的数量总是频繁地发生变动。





Altaha Abilia 422

克鲁特·亚文

▶克鲁特以第一名的成绩毕业于高卢公国的王立士官学校，原是精英阶层的他为何会被打入无名部队？



我一定会取回自己的名字……一定！





▲无名部队已经习惯了九死一生的战斗，有时甚至要以血肉之躯在火网之中对抗敌军的巨大战车。



声优：中村悠一

故事的主人公，在部队里的编号为“7”。他原本隶属正规部队，作为天才军官被寄予厚望。因为某个事件而被贬入无名部队。性格上异常理性，能毫无偏见地与他人相处。他的愿望是在无名部队中积累战功，早日取回自己的姓名，归返到原先的部队。

▶由于总是充当前线的敢死队，死伤严重。想要让全队在残酷的战争中生存下去，克鲁特的指挥是关键。







▲女武神化的莉艾拉，这也是第一次能够操控女武神战斗。

我……不是死神！

莉艾拉



13

声优：远藤绫

本作新登场的女武神，在无名部队中的编号为13。她是超级战斗种族“瓦尔基里人”的后裔，但这个身世秘密并不为周围的人甚至她自己所知。她所属的部队几度在战争中全灭，但莉艾拉总是能凭借瓦尔基里人的力量生存下来，却因此被军队作为“死神”憎恶，贬谪到无名部队。

▲在加入无名部队之前，莉艾拉本是个开朗向上、关心他人的可爱女性，克鲁特能够帮助她重归昔日的性格吗？

▶受到周围人排挤的莉艾拉处于深深的苦恼中。



伊姆卡 01

声优：浅野真澄

“无名部队”的王牌，编号01。她拥有故乡被瓦尔基里亚人摧毁的悲惨过去，因此当发现莉艾拉的真实身世后一直对后者怀恨在心。手中的巨大武器由自己改造而成，是她在战场上出生入死的搭档，伊姆卡发誓要用这把武器为死去的亲人报仇。

我就是为了杀掉你这家伙才活到现在！

ダルクス人がこの大陸の全ての国で迫害されている民族なのは知っているな？

◀伊姆卡是被欧洲战火蹂躏过的达鲁克斯人的后代。

▲经常无视作战计划的伊姆卡是个颇令人头疼的家伙，但相应地，她也拥有显赫的战功。

▲克鲁特能否打破伊姆卡的自闭心灵呢？

系列以往作品中的角色们

随着故事的推进，“无名部队”的成员最多可以达到20人以上；加上队员以外的客串角色，本作中登场的人物数量将达到50人之多。初代主人公阿莉西亚夫妇虽然隶属不同战线的第七小队，在游戏中也会以特别方式登场。而克鲁特毕业于王立士官学校的经历也让人不由地联想到二代，也许二代主人公的哥哥和尤里娅娜也会与无名部队擦出友情的火花。

我们熟悉的角色

再度进化的新系统

相比PS3版的初代，《战场的女武神2》是一款故事性相对薄弱、偏重于战斗乐趣的作品。厂商在接受了玩家的意见后对此任务系统作出修改，变为类似初代的剧情推进关卡的形式。而从目前的设定资料上看，本作的剧情也确实比《2》单纯的热血故事更值得玩味。《2》中登场的女武神数量虽多，可无法实际操作，本次也正好弥补了这个遗憾。

▶前两作的战斗几乎没有过场剧情，新作则将会增加战斗中的特殊事件。

エヒドナちゃんを見てビビッてるようね

◀新作中队员可以跟随队长共同行动，这也是队长独有的特殊能力。

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪™

文 胧月 美编 咕噜

15年后再度重现辉煌的《皇家骑士团 命运之轮》公布了其具体发售日和售价，厂商对本作的宣传也堪以"狂轰滥炸"来形容。考虑到本作的历史地位和优秀素质，小编也决定不吝篇幅对其详细介绍。这次除了游戏的关键WT系统外，塔罗牌系统和故事中的各重要角色也会登上舞台。

PLAYSTATION PORTABLE

皇家骑士团 命运之轮

タクティクスオウガ 运命の轮

Square Enix	S・RPG	预定2010年11月11日	日版
1人	5980日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.140 P19

无回合概念的激烈混战

我军和敌军并非按照回合的切换交替行动。地图上的所有作战单位不分敌我，都有"敏捷度"设定。行动顺序由敏捷度决定，并受到"WT"（Wait Time）数值的影响。



WT对行动顺序的影响

WT表示"等待时间"，敌我双方的所有单位都有各自的WT数值，该数值表示"到下一次行动时所需等待的时间"。单位的WT随时间的经过而减少，减到0时系统便允许该单位行动。WT值越小，单位行动得也越频繁。在本作战斗画面的下方可看到一排角色像，从左到右即为行动顺序。由于WT值这项设定的存在，角色是否值得培养就不能简单地只认技能或攻防能力了。为角色选择装备、排兵布阵时，WT都是不得不重点审视的参数。



▲出击前的编成画面，玩家可任意调整我军角色的初始位置。



▲下方为战场上所有角色的行动顺序，我方为淡蓝色。



▲我方所有单位，当然是无法战斗中悉数上场的。



▲该图是战斗中所有单位的WT确认画面，第一排左数第三个我方单位目前的WT为0，可直接行动。

影响WT的各种要素

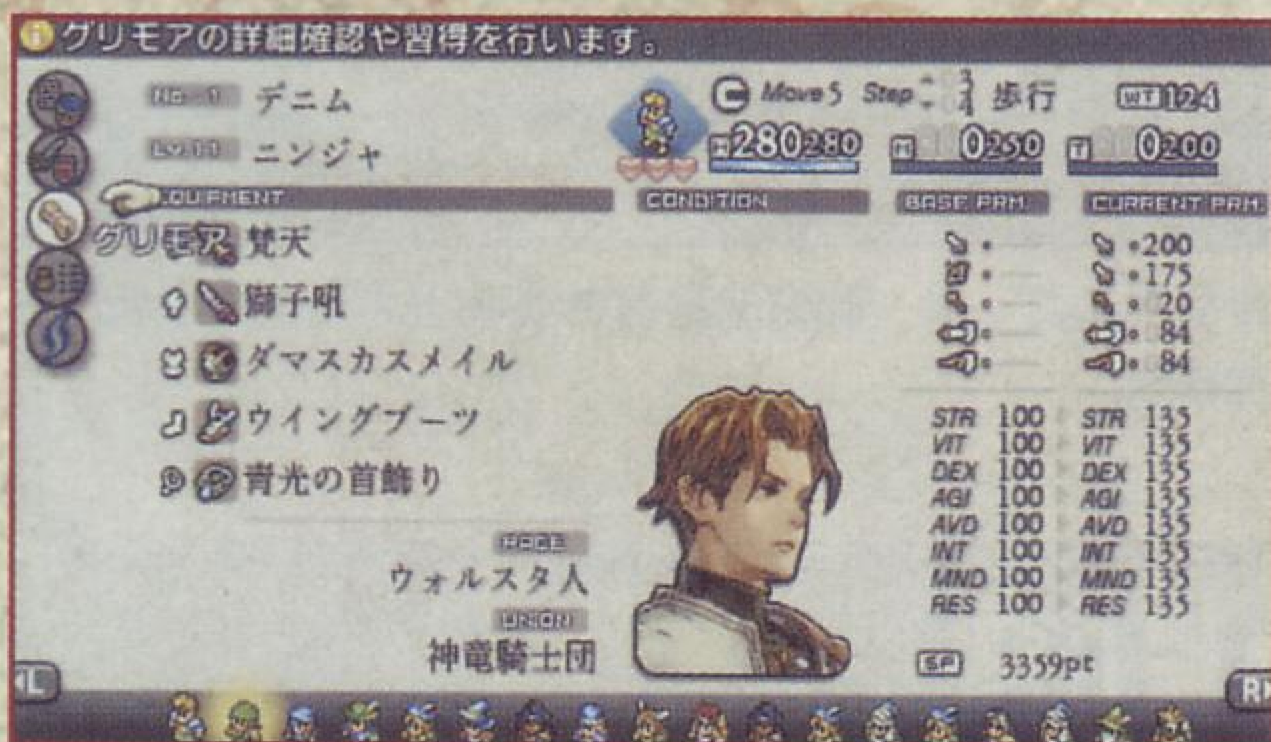
WT随右文所示要素变动，根据单位在战斗中的作用为其选择装备和转职，并根据战况变化下达指令都是非常重要的。

装备固有WT：各种装备都有固定的WT设定，装备令单位的WT发生变化。

职业：各职业拥有基本WT。

升级：升级时WT减小，不同职业在升级后的减小量会有所差别。

战斗中的行动：单位在战斗时采取待机、移动、攻击和回复等不同行动也会让WT发生变化。举例而言，如上次行动果选择了待机，那么到下一次行动时的WT就会相对较小。



▲装备也会对WT产生影响，选择时不能只看攻击力。



▲采取移动、攻击等指令会让下一次的行动延后不少。



▲确认好行动顺序，合理制定战术。

制定角色育成方案

WT影响的不仅仅是行动顺序的先后，举例来说，一个WT为100的单位在能够行动4次的周期内，另一个WT为80的角色可以行动5次（100×4=80×5）。如果战斗拖得较久，能多出一次行动机会的单位无疑是非常有利的。

WT较小的职业

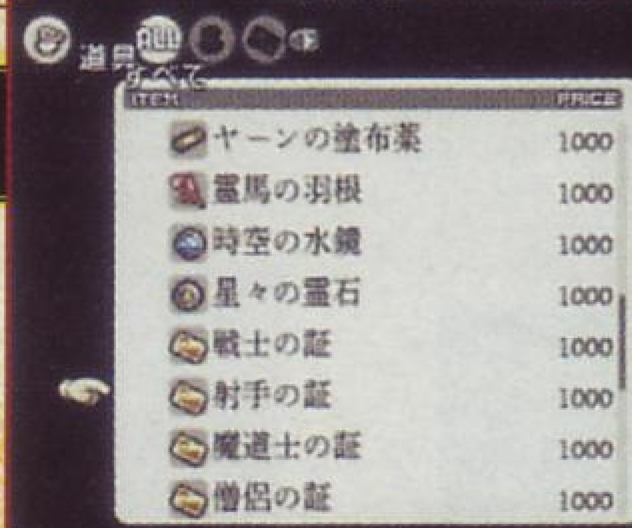
盗贼、弓手等轻战士职业的基础WT较小，所以适合安排给预定快速行动的单位。

非人类单位

原作中如蜥蜴人、鹰首人等非人类单位是不能转职的，该设定在本作中得到修改。

单位的转职

单位的转职要预先使用掉“转职证”，要把一名角色的能力往极端化培养，就必须利用转职。如图片所示，玩家可在商店里购买“战士之证”、“射手之证”等转职证。虽然大部分转职证都可在商店里买到，但某些特殊职业则要求特别的取得方法。



▼单位右边的数字为转职证的数量。



◀各职业在升级时的能力成长值有所区别。

部队的编成

战役的准备阶段可对部队进行编成。编成画面可变更单位的武器、防具和消耗品，让角色习得技能、进行转职等。随着流程的推进，战斗的难度越来越高，编成的作用便越发重要。右边的图片为世界地图，重要据点和联通它们的道路均一目了然，插有青色旗帜的地点为已经被我军成功占领的。



▲技能和武具一样，都需要给角色装备上才能在战斗时发挥作用。

新职业追加！四大职业详情公开

本作的新职业，不仅能像盗贼一样从敌方偷取道具，还能在地图上设置陷阱。在SFC版原作中所有的单位都只有魔法，但在本作里还能习得各种各样的技能。

新职业 恶贼

集偷盗、机关于一身的陷阱大师





▲技能也有等级概念。这是女性恶贼执行“偷盗”指令的画面，技能名右边的“T”大概是表示消耗点数。



▲本作追加的大量技能令各职业的特点更加鲜明，育成方向也更加多样化。

本作中的战士实际是原作中男性战士和女性亚马逊的统称，能装备多种武器和防具，重要的肉盾型职业。虽然能适用于多个场合，但能力上并没有突出的地方。

战士

能使用多种装备的全能战士



▲技能与必杀技似乎是不同种类的技巧。



▲战士用短剑攻击敌人，攻击的成功率受敌方单位面朝方向的影响，从背后或侧面攻击能提高命中率。

弓手

百步穿杨的远距离射手

擅长远距离攻击的后卫型单位，能在较高的地形上用弓或弩狙击敌人，有效地削减对方的战斗力。由于本作取消了职业的性别限制，因此原作中只有女性才可转职的弓手这次也能看到男性了。



◀攻击不受高低差影响的弓手是很值得信赖的单位。



▲图中显示的日语“フレイミングブラスト”应该是必杀技名，黄色格子表示的攻击范围非常广，如果威力强悍的话那将非常可怕。



▲用弩射击敌人的男性弓手。



▲弓手瞄准敌方骷髅兵的画面，蓝色的抛物线轨迹是原创的新要素。



巫师 魔女

操纵魔法的大自然使者





使用魔法支援战斗的职业，除攻击魔法外也能使用状态异常魔法，在混战时能发挥重要作用。巫师和魔女的MP随时间的流逝而回复，当以魔法为主要作战手段的单位WT太低时（即行动频率过高），有可能出现MP青黄不接的局面。



▲用雷系魔法攻击敌人的魔女。原作中的巫师和魔女分别只能使用攻击魔法和辅助魔法，本作也取消了这一限制。





▲魅惑敌方单位、让其短时间内为我军作战的辅助系魔法，这一消一长的实力变化让战斗朝着有利的方向发展。

实现"假想愿望"的命运之轮系统



命运之轮

含义：自由意志与命运的对立·周期性和循环·永续



▲选择哪个答案全凭玩家自己的意思。



▲随着战斗的展开，某些角色可能会在关卡中牺牲，这时利用命运之轮系统就能挽回遗憾了。

命运之轮 世界

Ways Of Recording Life's Destiny

XXI



The World

世界
含义：完成・约定的成功・旅行

在游戏流程的进行中，玩家需要多次做出重大的选择，选择的差异会导致故事的展开和结局向着不同的方向发展。在SFC的原版里，根据路线和生存角色的不同，剧情的展开会产生多种变化，要想体验所有剧情必须耗费相当可观的时间。为了缓和这部分对玩家的压力，接下来就要为大家介绍副标题包含着游戏的最重要系统——命运之轮。

“命运之轮 世界”系统能让玩家跳跃到流程里任何一个经历过的时间点，这种跳跃有些类似于《兰古利萨2》的选关秘技，虽然关卡发生变化，但我方角色的等级和技能等资料并不会倒退，即可以用强化过的我军部队攻略其他路线。另外，如果遇到攻略某关卡时角色死亡的情况，再度借助“命运之轮 世界”返回该关卡重新攻略一遍，就有让该名角色复活的机会。虽然这个系统听起来非常爽，但也不是无条件发动的——要使用“命运之轮”，必须先通过各种方式（比如打倒敌人）获得命运之轮的塔罗牌。





▼返回过去的德尼姆再次面临决断，他们的命运最终走向何方？

▼使用命运之轮系统选关的画面。



▲使用掉一张命运之轮的塔罗牌，选择“时间抛锚点”就能返回过去。



命运之轮 战车

Combat History And Refined Implementation Of Tactics

战棋是相当考验玩家判断力的游戏类型，保持步步为营、精打细算可谓其精髓所在。不过借助本作独特的“命运之轮 战车”系统，一样可以颠覆这个常识，为玩家提出更多的可能性。玩家在战斗中所采取的每一步行动都会作为树形图被记录下来，并且能任意返回到树形图表示的任何一步行动。不使用该系统的胜利回合数会被记录在案，所以使用与否还是需要大家取舍一番的。



战车
含义： 援军・摄理・胜利・复仇



▲由于判断失误，我军的一名角色遭受敌兵攻击身亡。



▲选择“命运之轮 战车”。



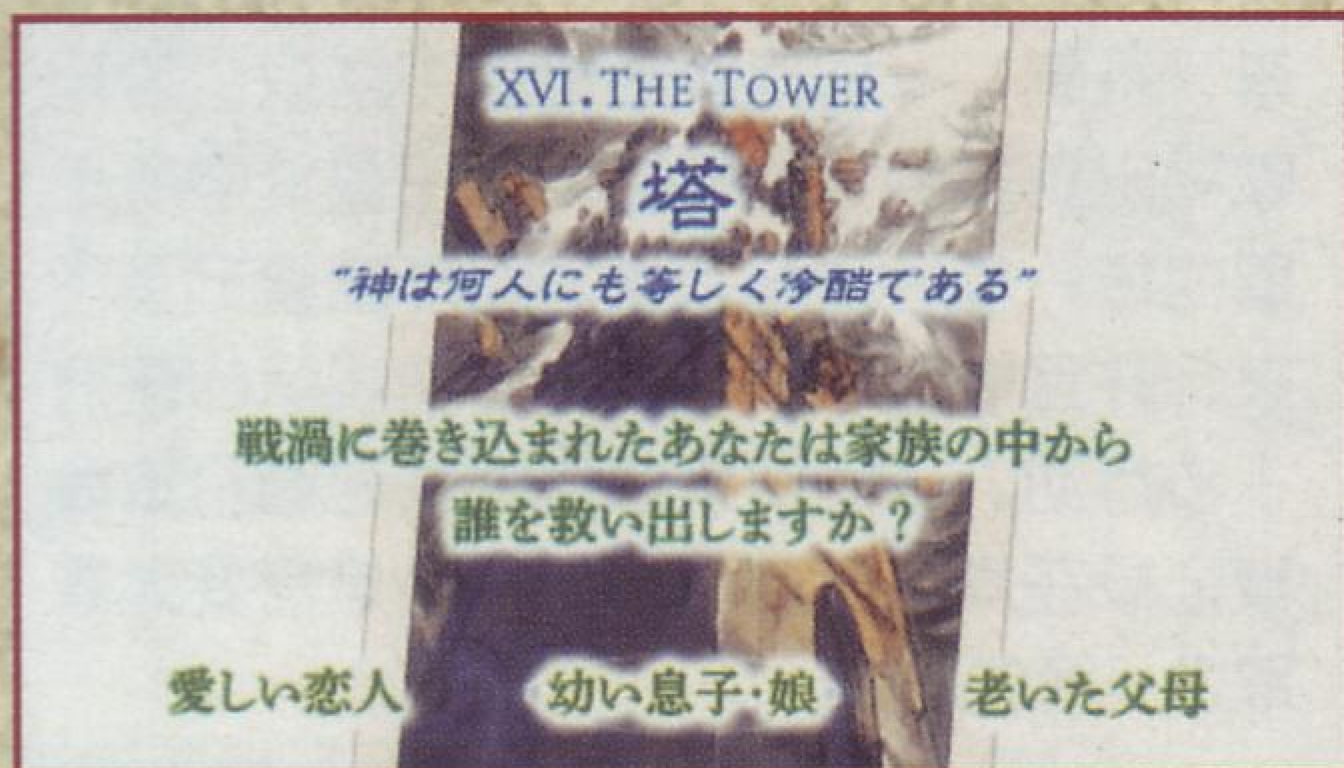
▲使用后把时间点调整到角色死亡前，这次就对其加强保护吧。



▶任何一次行动都会被记录到树形图里，因此可返回之前任何一步。

命运的占卜

塔罗牌除了能应用于前文所述的关卡跳跃和“悔棋”外，还有更多其他作用，其中之一便是影响主人公的性格。游戏开始后，玩家首先需要输入主人公的名字（默认为德尼姆）和生日，接下来则要回答塔罗牌的三选一提问。游戏中共有22张大阿卡纳牌，系统会在其中抽选出5张，每张都会对玩家发问，玩家的选择会对游戏的主线剧情产生影响。



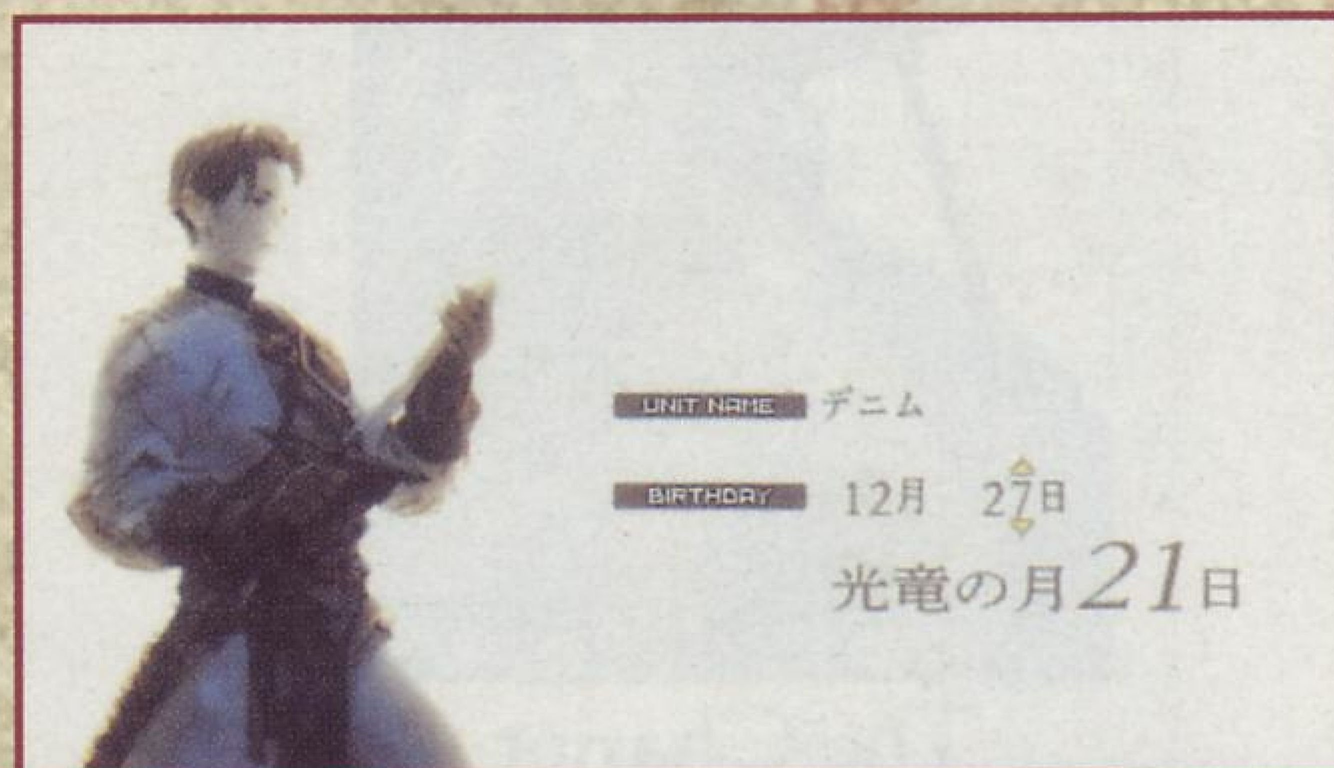
▲当你的家庭被卷入残酷的战争中时，你会救恋人、子女还是父母？



▲在战斗中打倒敌人获得塔罗牌，这些塔罗牌附带各种不同效果。



▲问题为“你认为自己无法改变什么？”这些大阿卡纳牌均由吉田明彦手绘完成。



▲设定主人公的名字和生日，出生月份似乎会对主线产生影响。

XII



The Hanged Man

倒吊男

含义： 英知・慎重・试炼・直观

XVI



The Tower

塔

含义： 悲叹・灾难・不光彩・堕落

0



The Fool

愚者

含义： 梦想・愚行・极端・狂热

情报宝库 沃伦报告

占星术师沃伦会把玩家的各种游戏记录备份在案，如部队的战斗次数、战死人数、登场角色的介绍等，并能准确告知瓦雷利亚岛上所发生的重大事件。完成沃伦报告本身也是一项重要收集要素，部分报告内容必须满足一定条件才会开启。



▲敌军战死者不仅显示总数，下面还细分到各个民族。这些数字究竟会有什么影响呢？

时事



▲报告的“时事”一项里能随时查看发生过的剧情，也有部分特殊剧情是主线中无法看到的。



人物



▲查看登场角色的详细情况，对于把握故事颇有裨益。



▲也可以从沃伦报告里使用“命运之轮 世界”跳跃关卡，分歧点后的路线以树形图表示。

新闻





▲阅读沃伦报告中的新闻可解锁主线以外的隐藏关卡，部分特殊角色只会在这些关卡里出现。

玩家的选择影响故事的展开

本作故事分多条路线，玩家在实际游戏时进入哪条路线，与自身做出的选择有莫大关联。根据路线的选择，同一个角色的立场亦会发生变化，部分原敌方角色甚至可以加入我方。由于本次重制新增了大量角色，所以推荐玩家能够尽可能多地尝试分支路线，挖掘未知的乐趣。



▲德尼姆要多次面临重大选择，玩家的答案会将他与历史引向不同的方向。



▲是与雷奥纳尔再度联手，还是拒绝他的提议？玩家的每一项选择都影响多名角色的命运

与故事关联至深的登场角色们

分别列于不同民族与立场的角色们演绎着激烈悲壮的历史剧，他们依照自己的信念生存，在思想上的碰撞，在战场上的厮杀，共同编织出瓦雷利亚岛的动荡编年史。

裘达·隆威

沃斯塔人/52岁/暗龙之月14日出生

原阿尔莫里卡城主，内战爆发后成为占总人口数不到1/10的沃斯塔人的领袖，率领本民族抵抗加尔加斯坦人。尽管裘达骁勇善战，但还是在半年后败于敌军，成为阶下囚。

你们在担心什么？瓦雷利亚的众神正站在我们这边！





兰斯洛特·塔尔塔洛斯

洛蒂斯人/38岁/地龙之月22日出生

为位于瓦雷利亚岛北面的洛蒂斯教国效忠，是暗黑骑士团罗斯洛里安的总长。该暗黑骑士团直属教国的最高统治者萨尔迪安教皇，因此兰斯洛特也被视为教皇的左右手。





只会发泄不满的人把自己主动放在了弱者的位置上





你以为我会像卑贱的沃斯塔人一样屈服吗？

雷恩达·巴鲁巴特斯

加尔加斯坦人/43岁/白龙之月3日出生

加尔加斯坦王国的领袖，为了完全控制瓦雷利亚岛的南部而推行“民族净化”政策，排挤沃斯塔人。这个强硬的政策不仅遭到沃斯塔人的反抗，就连本民族内部也有反对之声，但铁腕的雷恩达动用军力将反对者一一肃清。



德鲁嘉尔亚·欧贝里斯·瓦雷利亚



巴克拉姆人／享年65岁

在瓦雷利亚的统一战争中一统江山的霸主，加冕称王后立志于打消民族间的隔阂，被当时的人民和后世评价为明君。德鲁嘉尔亚死后，瓦雷利亚再度陷入内乱。



世上本就没有『公平』这个词！人生来就是不公平的！

布兰塔·摩恩

巴克拉姆人／49岁／暗龙之月11日出生

巴克拉姆·瓦雷利亚的国主，在德鲁嘉尔亚王死后掌握了王国的实权。他一方面深得王国的信赖，另一方面却对王族流露出轻蔑之意。





GOD EATER® BURST

ゴッドイーター バースト

POCKET HALO 光环视频收录

虽然有着模仿的嫌疑，不过在前作《噬神者》发售后却获得了意想不到的好成绩，而游戏中的一些另类玩法也是“《怪物猎人》系列”中所体验不到的。这次为大家介绍的并不是《噬神者》的正统续作，而是前作的完全加强版，追加了不少新东西的本作也许才是《噬神者》的真实面貌。

文 阿鲁 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

噬神者 爆裂			
ゴッドイータ バースト			
NBGI	ACT	预定2010年10月28日	日版
1～4人	5229日元	无对应周边	

新角色登场！

本作和前作相比，加入了全新的原创剧情，而这位名叫莲的角色则是原创剧情里的重要人物，她会将整个故事往什么方向引导呢？大家到时候就可以在游戏里找到答案了。





莲（レン）

CV 白石凉子

拥有中性魅力的角色

新角色新系统一举公开！

新角色

在前作中出场频繁但并不受大家关注的同伴角色将改头换面在本作中出现，不但造型上有所改变，而且还加入了大量的语音，相信在本作中他们可以给玩家留下深刻的印象。



一眼就能认出的独具荒神风格的武器



▲▼武器的设计和细节部分的特征都非常明显，许多地方都透露出荒神的特征。

新系统

新武器、新服装大量加入

玩家操作的角色在本作中有了更多的可更换服装，除了服装数量大幅增加外，还有与服装配套的发型供玩家选择，各种独具特色的造型由你一手打造。此外，武器方面将更具荒神风格，让你一眼就能认出该武器是由什么荒神的材料制作的。



战斗追加要素

在前作的基础上，本作对部分战斗要素进行了改良，更加迅速的攻防转换让本作玩起来更具有动作游戏的风格，接下来就对新增的几个要素进行讲解。



▶跳起来破坏敌人尾部装甲时就不用担心对方的回旋攻击了。

空中防御

在对付一些巨大的荒神时，跳起来攻击头部弱点是必要的攻击方式，但此时遭到敌人的攻击确是无防备的。在本作中，玩家可以在空中进行防御动作了，这样一来就可以随心所欲地攻击敌人的头部弱点了。

经过改良的子弹编辑模式

在前作中，可自己设定弹道、子弹种类、子弹属性等要素的子弹编辑模式是游戏的一大亮点，而本作中对这个编辑模式也进行了改良。游戏增加了新的子弹种类和弹道，在编辑模式里除了可以看到子弹射出的效果外，还可以看到攻击到目标后造成伤害的具体数值。另外，本作还新增了“回复弹”，相信“回复弹”的增加会令游戏的战术更加多变。







▲玩家可以做出为多名同伴进行回复的散射型回复子弹，也可以做出既可攻击敌人也可以为同伴进行回复的子弹。

▲三个方向分散的弹道，貌似可以给不同的弹道设置不同类型的子弹。

追加前作中没有的弹道，制造出全新的子弹！



▶本作可以看到制作出的子弹对敌人造成的伤害。

其他要素

虚拟卡片的秘密

记录自己战绩的虚拟卡片可以和朋友进行交换，进行交换的卡片角色可以作为NPC在游戏中出现。而在本作中，可以和登陆的NPC角色合力收集素材，并且部分素材会累积起来，下次进行联机时可以交换给对方。

素材可进行分解和合成

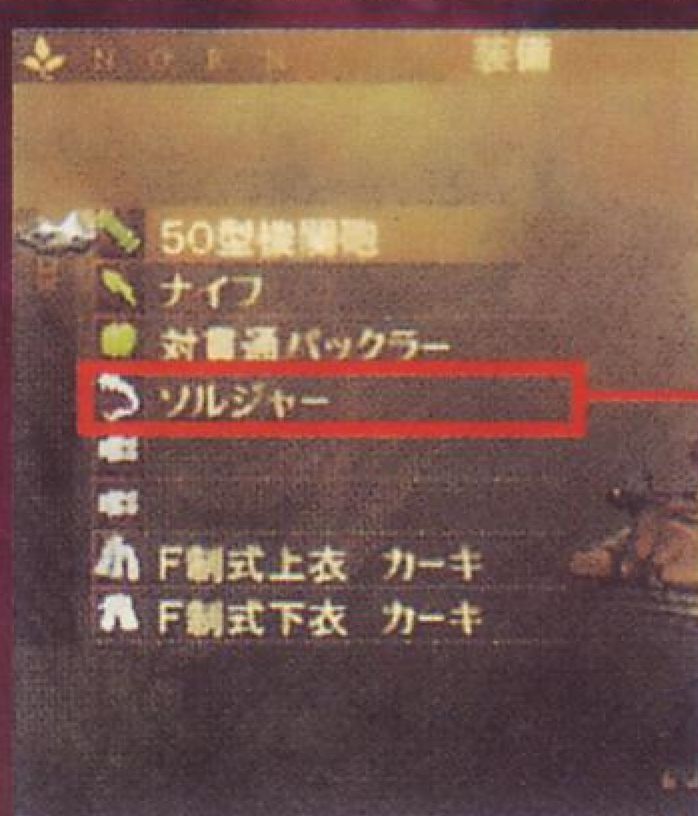
合成系统在前作中就已经有了，而本作中则增加了分解系统。这样一来，后期关卡获得的高级材料就可以分解成只有前期关卡才能取得的低级材料，对制作或升级前期的武器有很大的帮助。



▲在冲刺途中也可展开盾牌进行防御，生存率大大提高。

冲刺防御

在前作中，冲刺是用来躲避敌人攻击的有效方式，不过冲刺途中是无法进行其他动作的，有时面对敌人的大范围攻击，往往还没等玩家冲出攻击范围就被攻击命中了。在本作中，追加了冲刺防御，这样一来就算在冲刺时没有算好对方的攻击距离，也可以通过防御来防止受到巨大的伤害。有了空中防御和冲刺防御，可以有效地降低玩家受到的伤害，对于讨伐BOSS级荒神有非常大的帮助。





▲有了“爆裂技能”，相信“捕食”在本作中的作用会大大提升。

爆裂技能

在本作中，玩家可以给神机装上“爆裂技能”，这类技能只有在玩家对荒神进行“捕食”后才能发挥效果。加上本作追加的“快速捕食”系统，前作中鸡肋的捕食系统在本作中也有了大幅强化，让游戏的战斗系统更加完善，平衡。

经过改良的子弹编辑模式

在前作中，可自己设定弹道、子弹种类、子弹属性等要素的子弹编辑模式是游戏的一大亮点，而本作中对这个编辑模式也进行了改良。游戏增加了新的子弹种类和弹道，在编辑模式里除了可以看到子弹射出的效果外，还可以看到攻击到目标后造成伤害的具体数值。另外，本作还新增了“回复弹”，相信“回复弹”的增加会令游戏的战术更加多变。





▲玩家可以做出为多名同伴进行回复的散射型回复子弹，也可以做出既可攻击敌人也可以为同伴进行回复的子弹。



▲三个方向分散的弹道，貌似可以给不同的弹道设置不同类型的子弹。

追加前作中没有的弹道，制造出全新的子弹!



▶本作可以看到制作出的子弹对敌人造成的伤害。

其他要素

虚拟卡片的秘密

记录自己战绩的虚拟卡片可以和朋友进行交换，进行交换的卡片角色可以作为NPC在游戏中出现。而在本作中，可以和登陆的NPC角色合力收集素材，并且部分素材会累积起来，下次进行联机时可以交换给对方。

素材可进行分解和合成

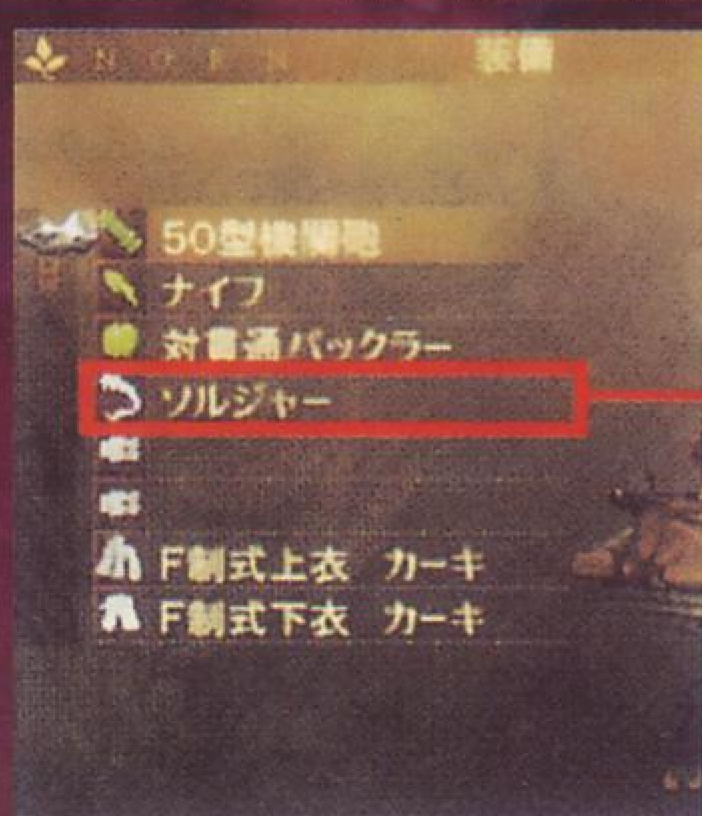
合成系统在前作中就已经有了，而本作中则增加了分解系统。这样一来，后期关卡获得的高级材料就可以分解成只有前期关卡才能取得的低级材料，对制作或升级前期的武器有很大的帮助。



▲在冲刺途中也可展开盾牌进行防御，生存率大大提高。

冲刺防御

在前作中，冲刺是用来躲避敌人攻击的有效方式，不过冲刺途中是无法进行其他动作的，有时面对敌人的大范围攻击，往往还没等玩家冲出攻击范围就被攻击命中了。在本作中，追加了冲刺防御，这样一来就算在冲刺时没有算好对方的攻击距离，也可以通过防御来防止受到巨大的伤害。有了空中防御和冲刺防御，可以有效地降低玩家受到的伤害，对于讨伐BOSS级荒神有非常大的帮助。





▲有了“爆裂技能”，相信“捕食”在本作中的作用会大大提升。

爆裂技能

在本作中，玩家可以给神机装上“爆裂技能”，这类技能只有在玩家对荒神进行“捕食”后才能发挥效果。加上本作追加的“快速捕食”系统，前作中鸡肋的捕食系统在本作中也有了大幅强化，让游戏的战斗系统更加完善，平衡。

中居住的可以信赖的同伴们

影之侍女 萝娜

『解决掉靠近主人的不法分子就是我的职责。所谓侍女就是拥有武者灵魂的女人！』

身为公主的侍女和厨师，兽人族的少女。平日是沉稳与天然的属性，然而有关刃物的操作却是达人级。服装中隐藏着武器。



▲快速的远近万能型攻击角色。除去剑技以外，还能使用炎属性法术、匕首以及手里剑。缺点是防御力低下。



▲与主人公一行前去准备食材。

收集“心”来拓展世界



“心”是维因达利亚所有住民的好感度参数。对于主人公的行动，他们会放出各色的“心”来做出回应。主人公们就需要收集这些“心”来拓展自己的世界。

连战斗也会用到？





◀▲在图片右下可以看到表示出“心”所持量的记号！另外在制作魔法面包的时候似乎也会用到。

“心”之交易系统 M.O.E.S（Mind Over Emotion System）



得到“心”的其中一种方法是与人对话。在对话中出现选项的时候，根据你做出的回答，对手会有各种各样的反应，随着得到“心”的不同，好感度也会发生变化。“心”包含有代表好感的“红心”、代表温柔的“绿心”、代表愤怒的“黄心”、代表悲伤的“蓝心”以及代表憎恶的“黑心”。在面临重要选择之际，也会要求玩家拥有一定量的“心”。

根据回答，反应会产生变化！





黄心（愤怒・激昂之心）



绿心（温柔・安堵之心）



黑心（憎恶・厌恶之心）



红心（快乐・好感之心）

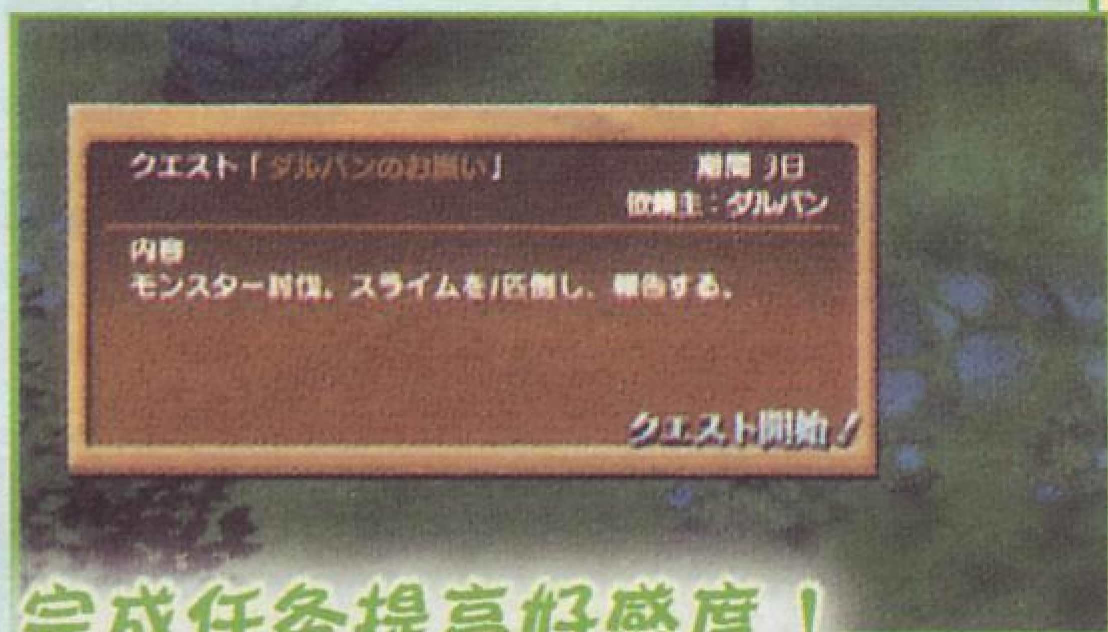
以住民任务&寒暄系统来收集“心”！

住民任务

除了主线任务以外，主人公们也可以完成由住民们委托的多彩的任务。成功完成任务不仅能使住民好感度上升，还能获得金钱与“心”，甚至也有机会获得珍稀道具。但是任务失败的话，也有降低好感度的可能性。住民任务很有赚头，请积极尝试！



▲▼任务的内容有收集道具或是讨伐怪兽等多种。

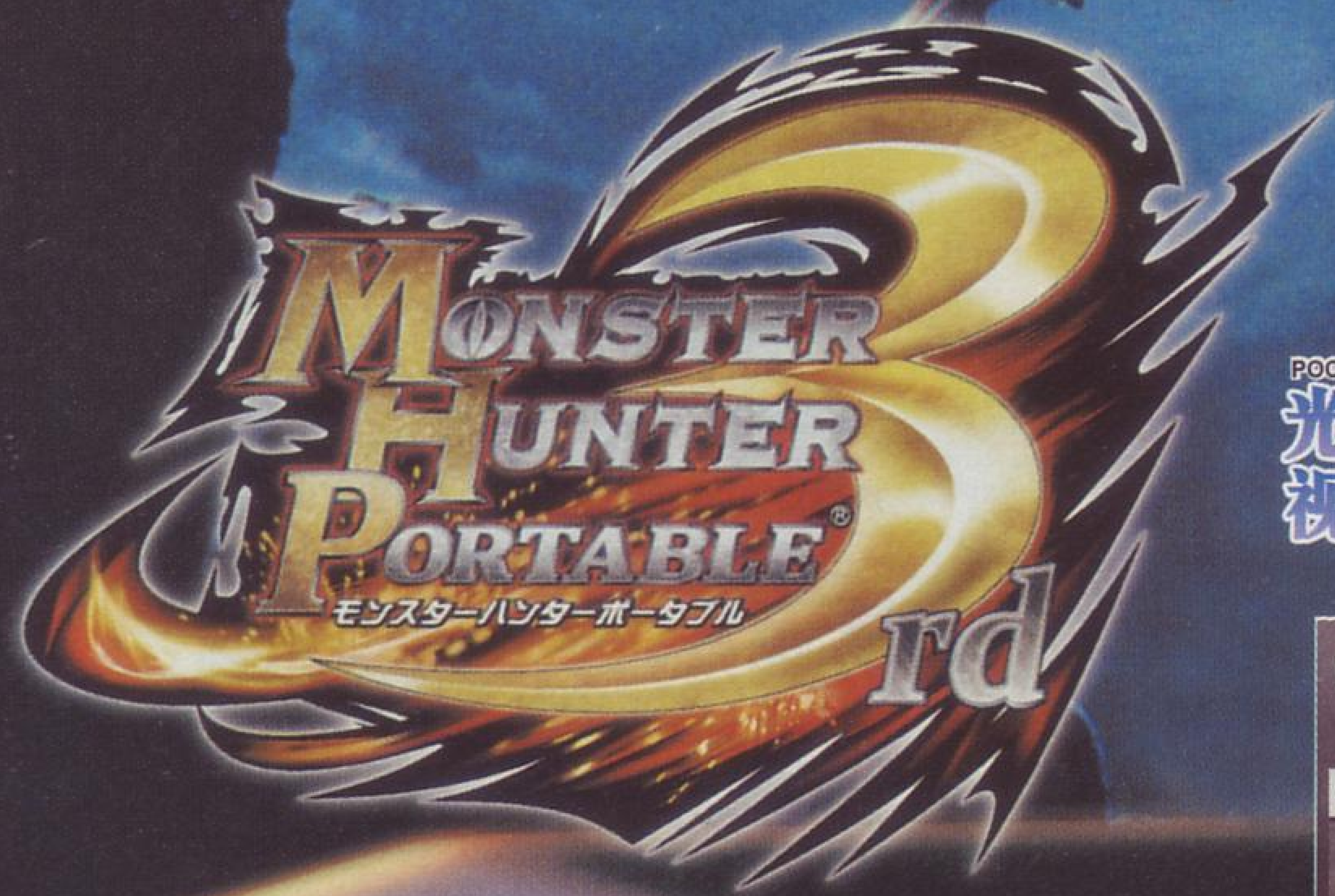


寒暄系统

在村子里靠近住民时按下□键就能进行“寒暄”。就算正在跑动中也能进行。与住民关系亲密的时候，仅凭“寒暄”就能获得“心”哦！努力成为“寒暄大师”吧！



▲寒暄时的话语可以按照玩家的爱好来进行变更。



POCKET HALO 光环视频收录

文 胧月 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人 携带版 3rd			
モンスターハンターポータブル 3rd			
Capcom	ACT	预定2010年12月1日	日版
1～4人	5800日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.131 P4/Vol.141 P32		

《MHP3》的发售日比想象中要早不少，小编原指望能在2010财年内（即明年3月前）玩到就不错了，没想到12月白热商战的第一声号角就由它吹响。这次的报道重心是《MHP3》的新怪，就算是之前两度亮相的雷狼龙，本次也会以全新的姿态呈现在我们眼前。

雷狼龙

超带电状态





◀超带电状态下的一击威力绝大，正面命中极有可能被秒杀？

无双的猎手

雷狼龙的特殊状态，推测类似于金狮子的变身。雷狼龙处于超带电状态时，攻击招式想必会有一定的变化，不过目前还不知道让它进入超带电状态的条件。



▲放电攻击是雷狼龙的护身招式，放电范围比电龙大，视觉效果也更为壮观。

青熊兽

青熊兽生活在温暖湿润的山地或森林，是牙兽种的怪物之一。它拥有发达的前肢，以此采取蜂蜜或捕食鱼类。由于前肢的频繁使用，所以它可以直立起身体。为了寻找食物，它经常前往人烟旺盛的地带，因此是当地居民较为熟悉的怪物。

锐利的爪



▲粗壮的前肢、尖锐的利爪，青熊兽发动攻击时好似一座肉山，体型在牙兽种里也算相当巨大了。

前肢挥击



▲疾风般地横扫前爪，不仅威力巨大，就算防御住也会让猎人扣血。

贪食的暴徒

白兔兽

以大耳和白毛为特征的牙兽种怪物，猎人经常可以在冻土地形上看到它们的滑行姿态。尽管名字看上去很温顺，实际上它们也是极度凶残的猎手——借助巨大的耳朵捕捉原野中哪怕是极其微小的声音，掌握猎物的动向，然后用坚实平滑的腹部滑行接近，对目标展开高速突袭。



白银的滑行者

投冰块



▲动作很像“掀桌”，借助冰块攻击似乎是所有雪原怪物的共同特征了。

突进



▲将坚硬的腹部当滑板，在雪地上快速滑行。冲撞的攻击力颇为可观。

锐爪



▲挥舞发达的前肢攻击猎人。

毒狗龙

鸟龙种怪物，能喷吐出滞留状的毒雾，该毒雾拥有连大型草食动物都无法抵御的强烈毒性。它的喉部周围有专门制造毒素的袋状毒囊，该器官会在吐毒之前迅速膨胀。



毒雾的统率者





▲毒狗龙也是群居类动物，惟一的一只毒狗龙王拥有绝对的权威。

▲毒狗龙王的身体比普通的毒狗龙大，攻击力和血量也较高，不能等闲视之。



▲从咽喉的毒囊喷出毒素，并在空气中形成不消散的毒云，范围很大，毒性或许比红速龙更强。

黑轰龙

生活在火山地区的轰龙亚种，天性残暴，发达四肢带动起的“龙车”，利爪和颚部的攻击都是强有力的威胁性招式。轰龙自从《MHP2》登场以来就一直是最令猎人头疼的怪物之一，此次亚种的加入必然会让《MHP3》的狩猎难度更上一个台阶。



咆哮的黑虎



▲生活在火山地带的黑轰龙体表颜色透出不祥的气氛。



◀咆哮的威力与“黑轰龙”这个名字相符，屏幕上产生醒目的速度线。



▶轰龙的龙车以“威力大、难躲、连续性强”而闻名，尤其是在火山的部分狭窄地形下，猎人的处境会愈加艰难。



▲正面承受大咆哮，即使是再熟练的猎人也要被震飞。

PLAYSTATION PORTABLE

寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

Square Enix	A・RPG	预定2010年12月22日	日版
1人	6090日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.138 P4

POCKET HALO 光环视频收录

[The 3rd Birthday]

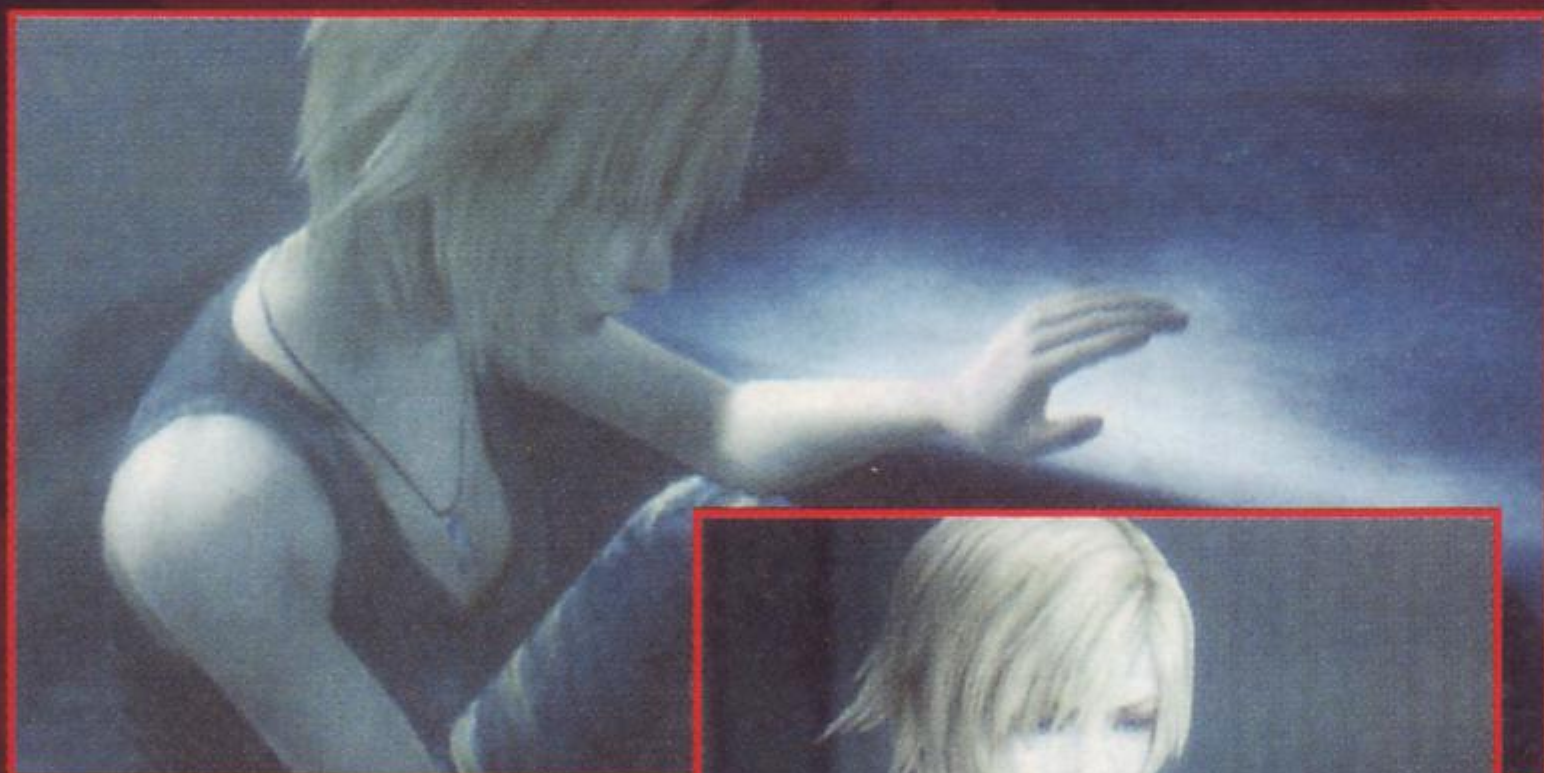
怖いのは あなただけじゃない

文 胧月 美编 咕噜

越来越多的情报显示出SE对这款游戏寄托的野心，美艳的阿雅虽是熟女年纪，却保持了二十多岁时的娇美容颜和傲人身材；再加上大胆露骨的爆衣系统、一些遮遮掩掩的擦边球镜头，先不问游戏好玩与否，光是这些包装方式就能进一步地在系列FANS的基础上再度拓展用户层。这次的报道依然围绕着本作的剧情和系统展开，重重的不明谜团包围着阿雅和玩家——扭曲者究竟是什么，组织有何目的，阿雅失去的记忆以及左手无名指上的戒指是怎么回事？带着疑问，往下阅读吧。

阿雅・布莱娅

扭曲者应对搜查组“CTI”所属的特别搜查官，是CTI开发的“深潜系统”的惟一适应者。失去记忆的她尽管对战场抱有畏惧心态，却不负自己拥有的特殊能力，毅然走上战场。







▲独居的阿雅多次梦到同一个噩梦，梦境会与她的失忆经历有所关联吗？



肩负讨伐扭曲者重任的人们





值得信赖的前辈

▲克雷作为阿雅在CTI的前辈，给予阿雅各方面的照顾。就算自己负伤也会指引阿雅，是个值得信赖的人物。



◀▲见到数名士兵惨死在扭曲者的利爪之下，克雷明白接下来的重担必须全部压到阿雅一个人的肩膀上，内心纠结而无力。

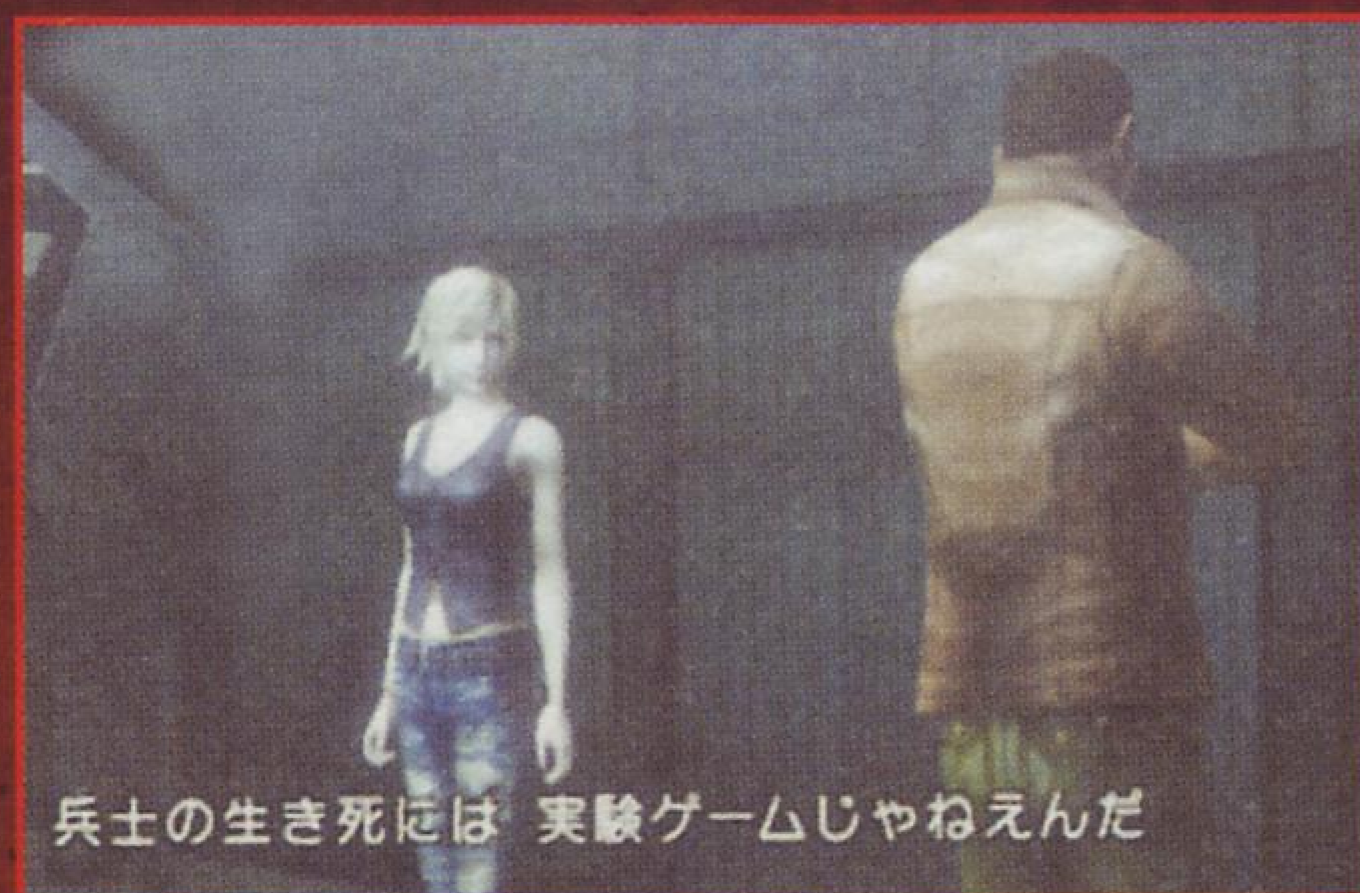


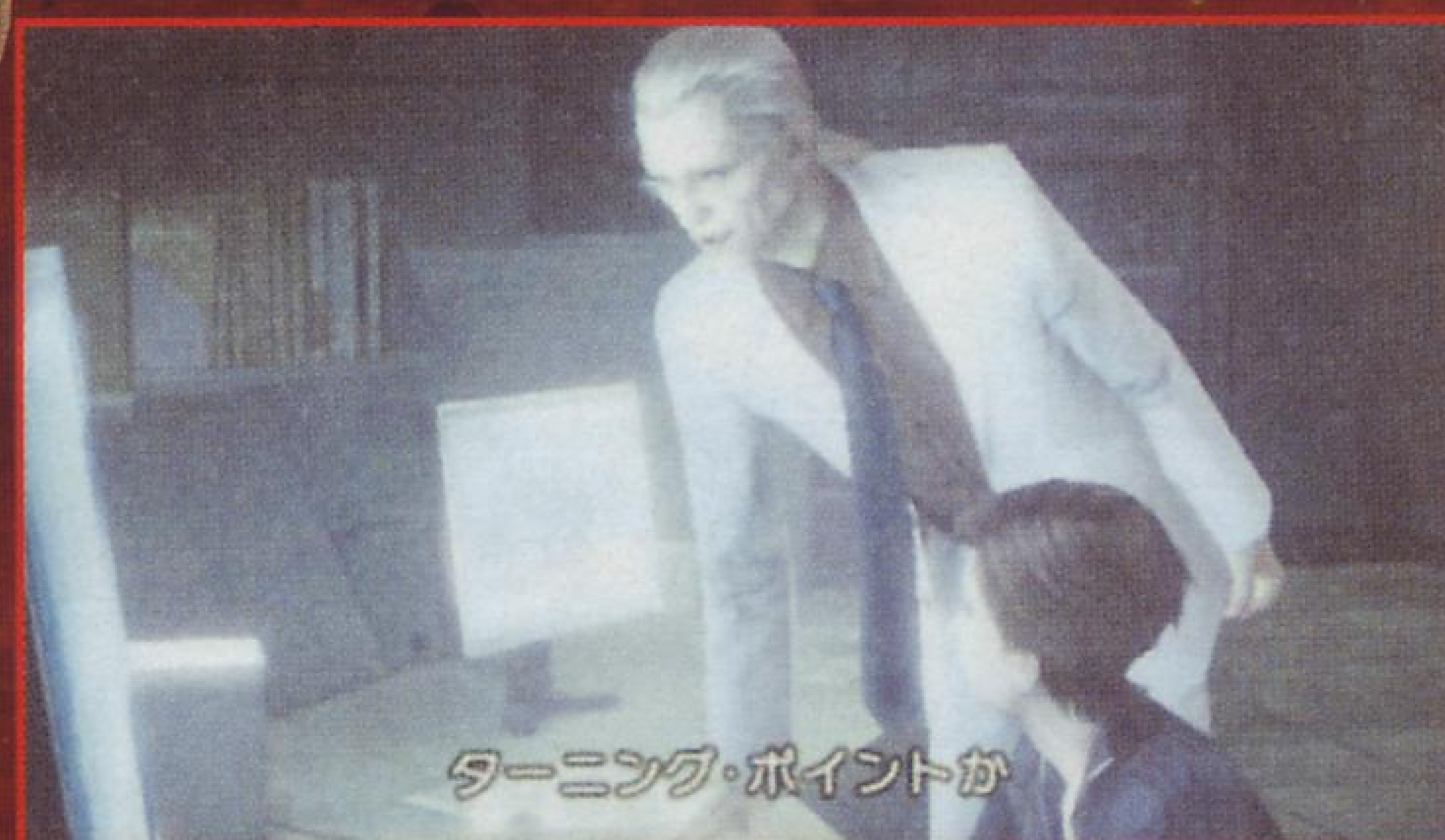
塞罗尼亚斯·克雷

CTI深潜搜查班所属的特别搜查官，曾在军方特种部队服役，精通战斗。他是阿雅的前辈，担当她的训练教官。

海德·伯亚

CTI深潜搜查班的主任，一边关注着前线同伴们的安危，一边从本部向现场下达明晰的指示，是成功推行作战计划的最大功臣。





守护阿雅的幕后功臣



◀▲身为阿雅的上司在背后支援着她的行动，他所说的“turning point”是指的什么呢？

关键词 扭曲者　疯狂袭来的未知生命体





▲扭曲者的生命力异常顽强，普通人类与之一对一作战几乎是没有胜算可言的。

拥有扭曲的外形和扭曲空间的能力，这种奇异生物强大到人类完全无法与之匹敌的境地。据研究推测，扭曲者极有可能来自未来世界，但是为何会盯着人类捕食的生态习性还是一个谜。

疑云重重的扭曲者巢穴

关键词 巴别尔



突然从地面上隆起的塔状建筑，周期重复着膨胀与平静的两个步骤，并生出大量扭曲者。巴别尔分散在世界各地，阿雅即将被送往刚发现不久的最大巴别尔中。

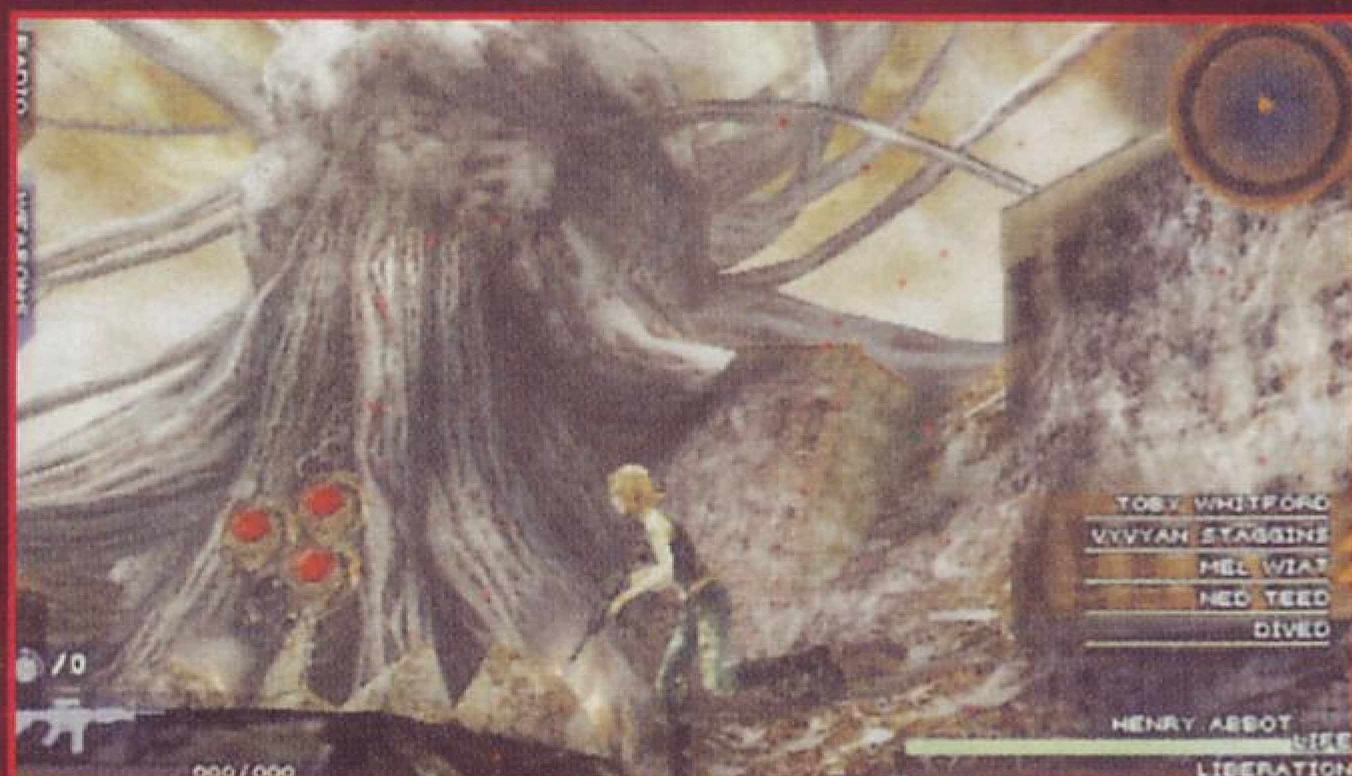




攻入敌方大本营的阿雅



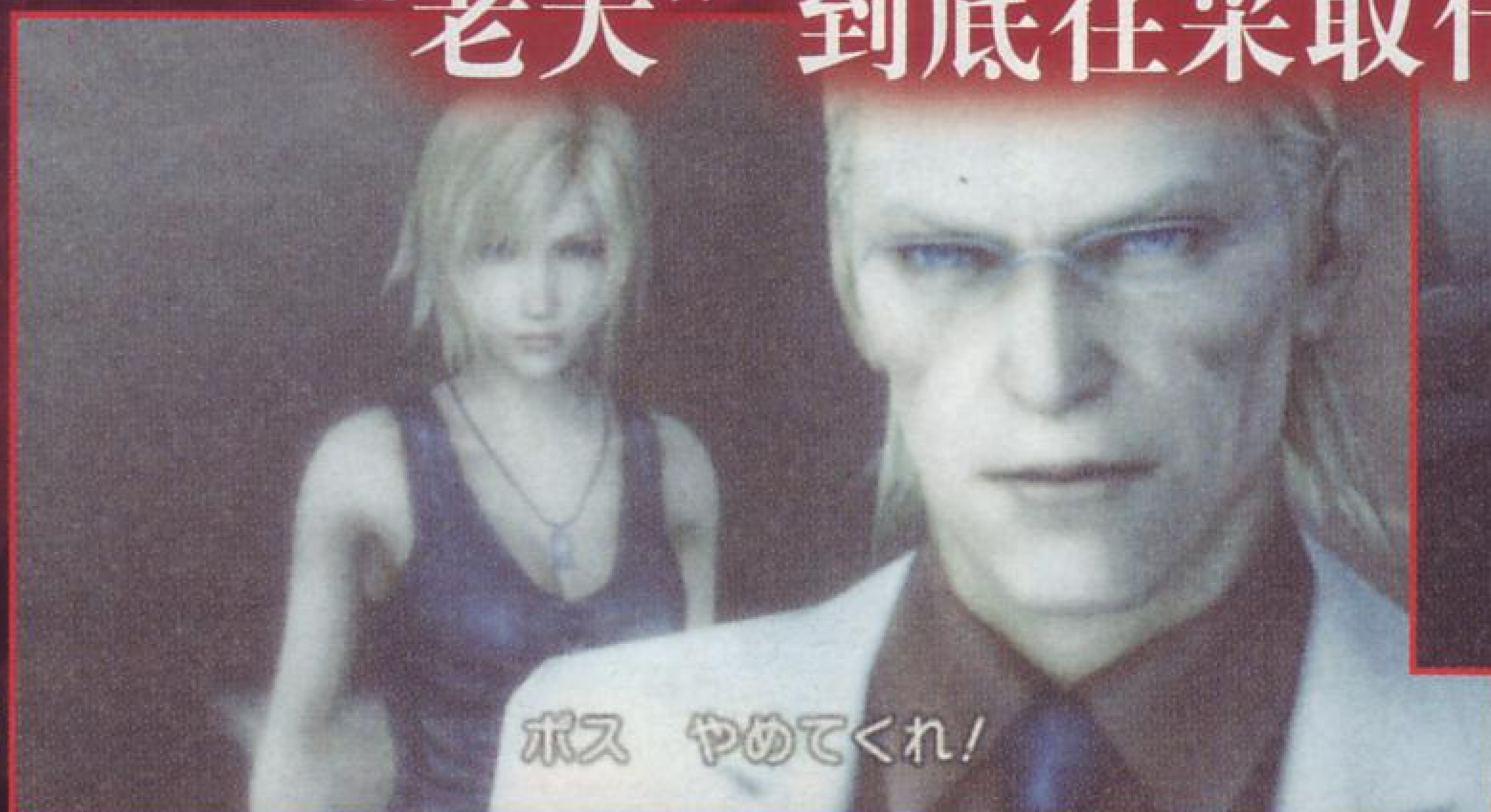
▶扭曲者四散徘徊的巴别尔脚下，周围的建筑物均遭到它的侵蚀。



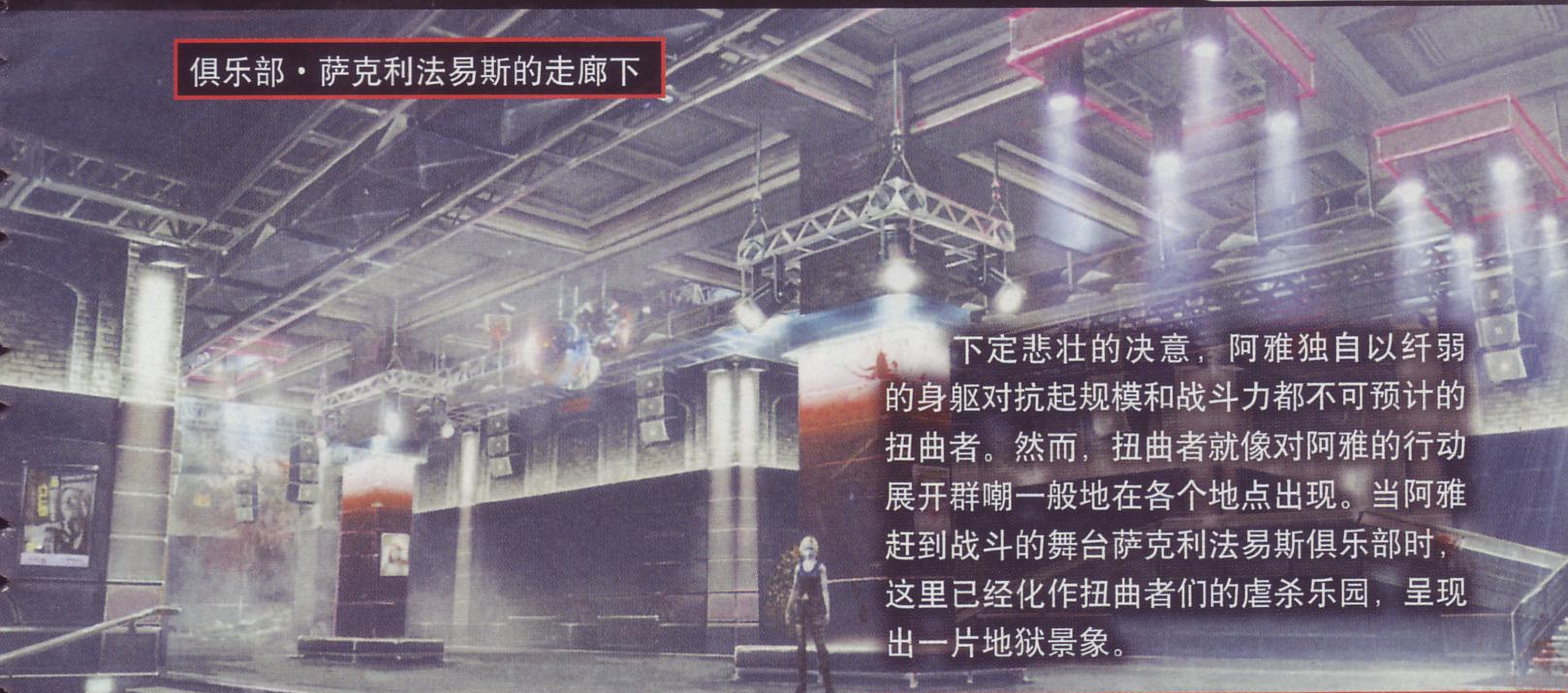
关键词 CTI

CTI是专为对抗扭曲者而建立的组织，全称“Counter Twisted Investigation”。海德等人隶属该组织中的深潜搜查班，然而适应深潜系统的仅有阿雅一人。统领他们的“老大”似乎即将牺牲……

“老大”到底在采取什么行动?





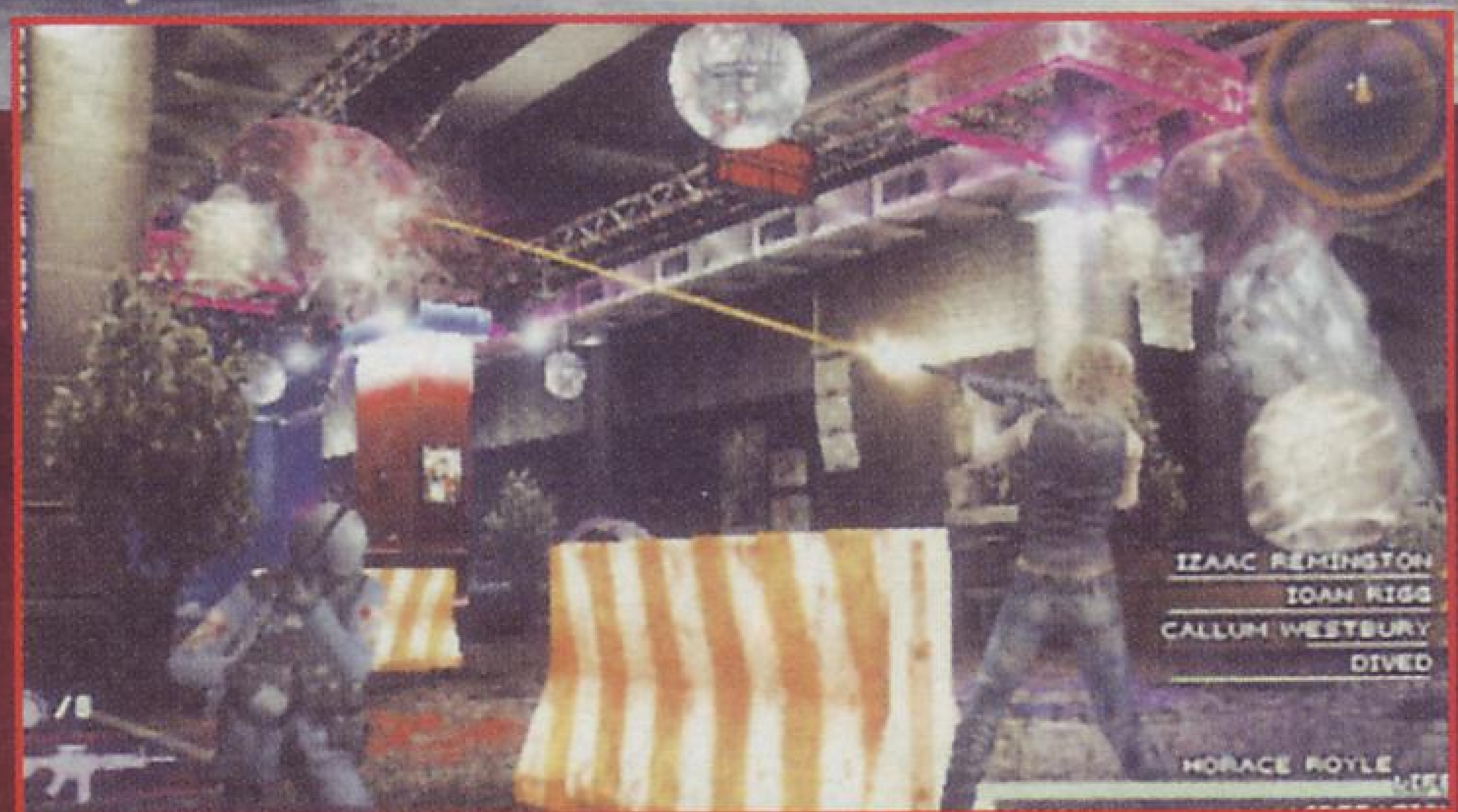


俱乐部·萨克利法易斯的走廊下

下定悲壮的决意，阿雅独自以纤弱的身躯对抗起规模和战斗力都不可预计的扭曲者。然而，扭曲者就像对阿雅的行动展开群嘲一般地在各个地点出现。当阿雅赶到战斗的舞台萨克利法易斯俱乐部时，这里已经化作扭曲者们的虐杀乐园，呈现出一片地狱景象。

歼灭所有的扭曲者！









扭曲者横行盘踞的俱乐部

俱乐部萨克利法易斯是当地有名的演出地点，在年轻人中很有人气。但就在演出进行到中途时，突然出现的扭曲者对俱乐部发动袭击，身处俱乐部的年轻人们遇难大半。为了调查扭曲者们的出现原因，阿雅使用深潜力量逐步侵入俱乐部的最深处。在这里，等待她的是一名幸存者……

幸存者是敌是友？



俱乐部·萨克利法易斯的正面



阿雅对抗异形的杀手锏

阿雅战斗使用的主要能力是“深潜”，除此之外，各种热兵器的使用和情报的搜集也是辅助战斗的重要行动。武器瞄准方法由枪支的类型决定，分为以下两种。

◀冲锋枪使用起来非常方便，能够将包围上来的敌人打退，可用于帮助阿雅解围。

锁定模式





标准瞄准模式，只要进入射击准备姿势，准星就会自动与敌人重合，无需手动操作便能方便地展开攻击。

手动模式





自己操作枪械的瞄准光标，是较难掌握的高级瞄准模式。榴弹炮等重型武器采用这种瞄准方法。



■战斗时，士兵们的对话会作为通信消息传到阿雅的耳中。这些消息对攻关流程和剧情都会有提示所用。

深潜的特征

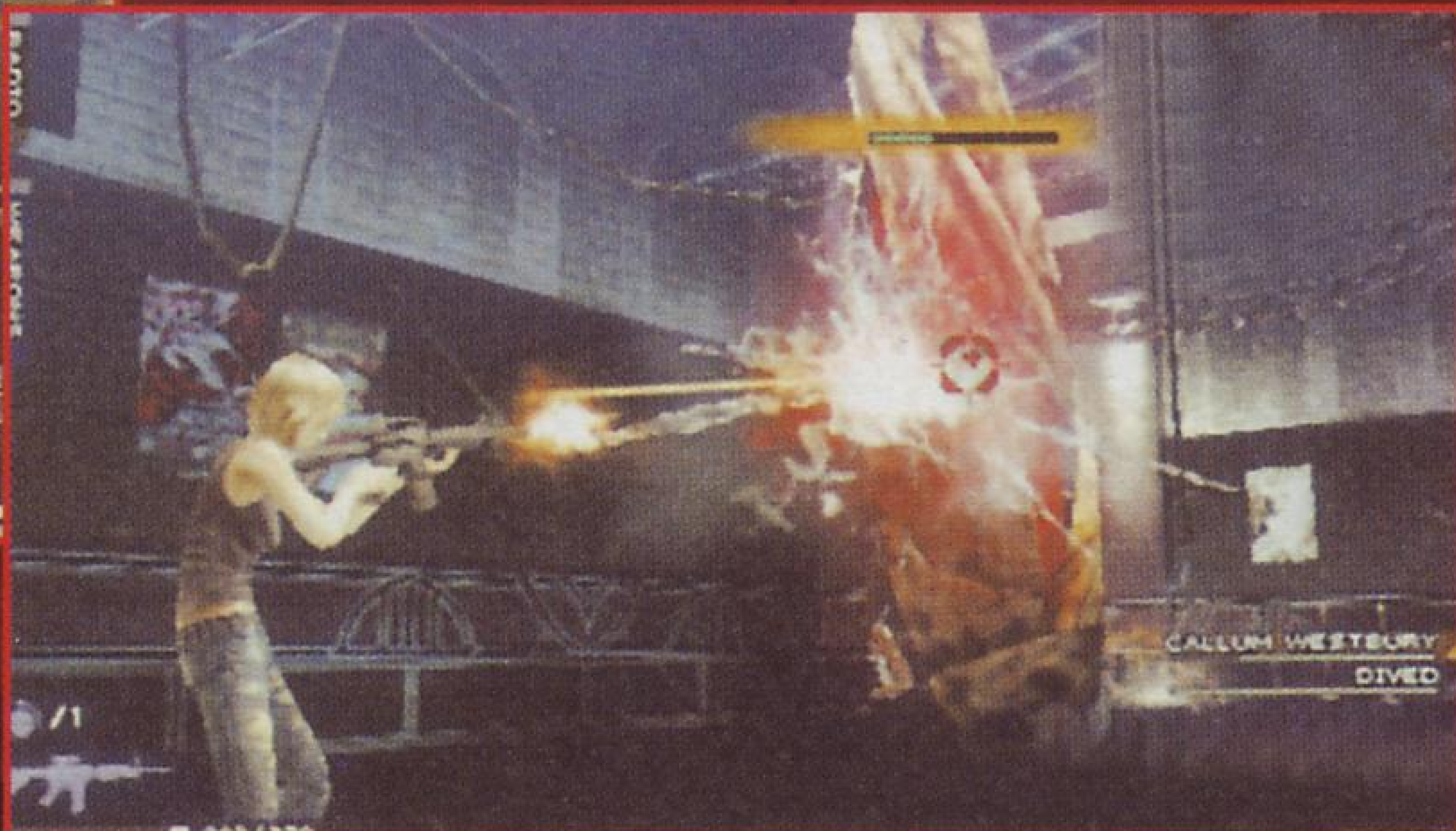
1. 凭依成功后，对象的HP变为当前基础HP。
2. 能使用凭依对象的装备品。
3. HP变为0时，在身体倒下前更替凭依对象即可复活。

宝贵的通信消息

即时传达的同伴指示



▲CTI的同伴也会在后方对阿雅予以信息支援，根据指示破坏地面上的柱状物。



多种多样的扭曲者与代号

收割者 REAPER

在“扭曲者”这个笼统的名字下又可细分成多个物种，它们的战斗力和攻击手段各有区别。CTI的化学班为了加以识别，对它们分类并赋予代号。目前明确的扭曲者有三种代号类别，其中尤以收割者最为危险。



▲收割者用蓝色的光搜寻阿雅，并孜孜不倦地纠缠到任何一个地点。



▲身体上拥有巨大的镰刀状部位，并可进行空间移动，瞬间杀掉目标，看上去非常棘手。





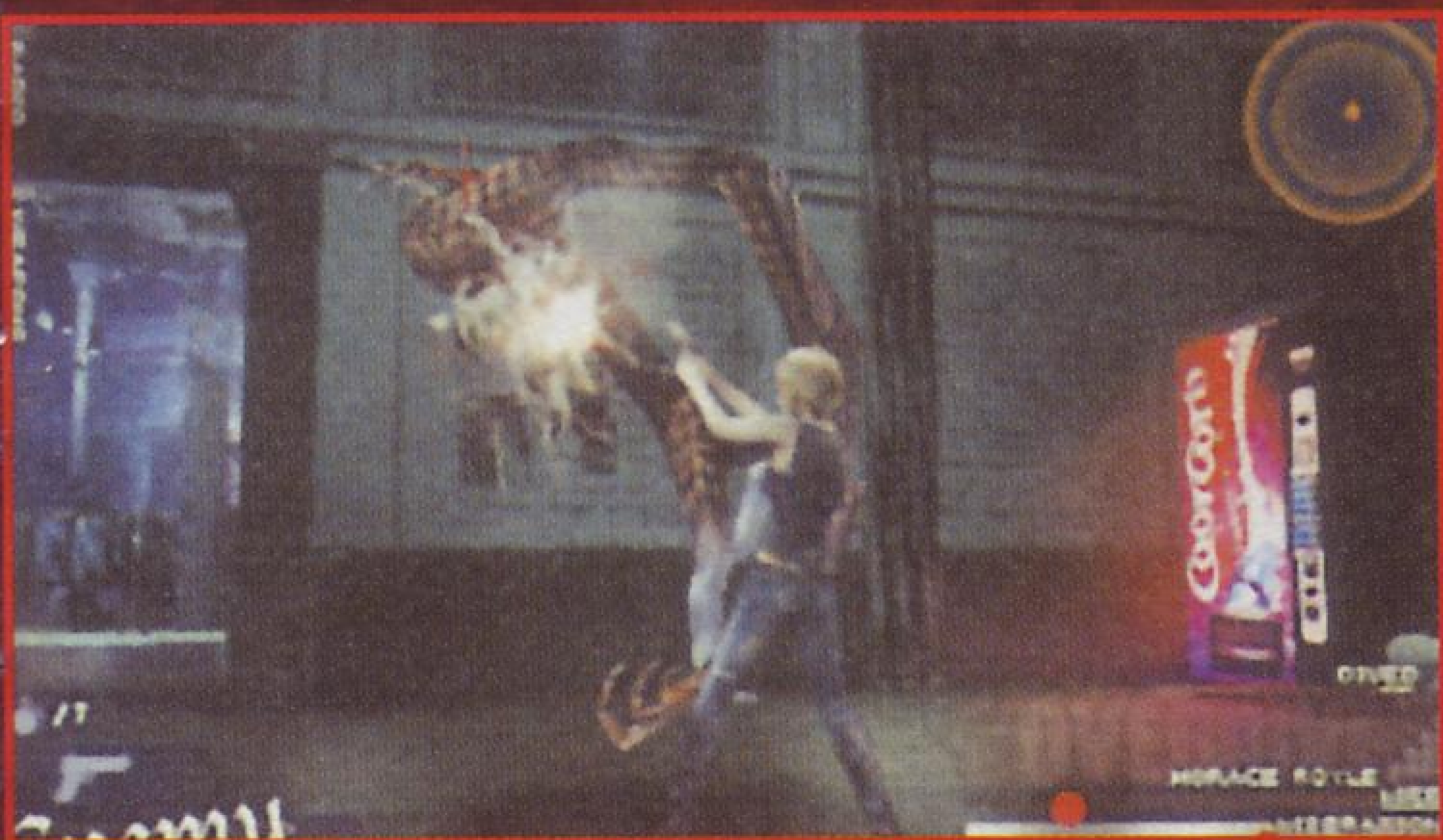
■先使用深潜绕到它的背后，然后伺机逃跑。虽然很无奈，但这的确是目前应对它的最佳办法。

填塞者 WAD





▲轻飘飘浮在空中的小型扭曲者，由于身形细小而很难瞄准。当其身体膨胀时是阿雅攻击的好机会，不过要注意对方吐出的毒球。



▲长着四肢的人型扭曲者，大部分时间躲藏在物体的暗处，用细长的手腕对阿雅发动突袭。

隐蔽者 SLACKER



超越《PSP2》限界的最新作登场！



文 白菜　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

梦幻之星携带版2 无限			
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ			
SEGA	RPG	预定2011年2月24日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

《梦幻之星携带版2》（以下简称《PSP2》）在日本创下了60万套以上的销售佳绩，如今其后续版本《梦幻之星携带版2 无限》再次挟万钧之势呼啸而来！就让我们在本辑前线的报道中看看惹人注目的全新要素吧。关键词是新种族！

全新的故事模式

在故事模式中收录了全新剧本"episode 2"。孤独的少女"渚"将掌握着故事的关键。现在先让我们欣赏她的英姿吧。

渚

声优：水树奈奈

『我正等着你们。』





▶渚的战斗能力极高。尽管看起来完全没有接受护卫的必要，但她仍然委托民间军事公司『微翼』对她进行护卫。真正的意图目前还是谜。

轻松挥动着巨剑！



◀举起等身大的巨剑，跳跃着进行攻击。即使陷入被敌人包围的困境也丝毫不为所动。

18岁的新种族"暗人类"少女。由于某些缘由而在格拉尔太阳系四处流浪。礼仪端正，却也有疏于常识的一面……

第5个种族

本作中玩家将可以使用《PSP2》中不存在的全新种族。除此之外，已有的种族设定图也全部焕然一新。请大家注目所有种族的设定图！

新种族“暗人类”(暂译)

人类的遗传因子构造发生异变后诞生而出的全新种族。眼中寄宿着强大的暗之力量，攻击性完全压倒其他种族。暗人类的出现，普遍被认为与三年前被封印的谜之生命体“SEED”有一定的关系。毫无生气的白色肌肤和大大的眼罩是其特征。

暗人类(男)

默认形象让人联想到斗牛士的潇洒着装。

暗人类(女)

类似于弗拉曼柯舞者的默认衣装。渗透出高贵的气息。





▲▶潇洒持剑持镰的暗人类。不仅仅擅长打击系，就连法击（类似于魔法）也是他们的拿手好戏。

擅长使用各种武器

特殊攻击“无限爆破”



▲将缠绕在身上的气场化作武器的必杀技。根据“战斗形态”的区别，能够发挥4种不同的能力。

特别访谈1



制作人访谈

酒井智史

参与开发了多数的“《梦幻之星》系列”作品。在本作担当游戏整体的统筹。

渚是敌是友？

——本作的Logo感觉与《PSP2》差距很大。能谈谈本作的制作概念吗？

酒井： 我们想要强调本作并非只是单纯的升级资料片。制作《PSP2》的时候，我们的目标是做出PSP平台上在线RPG的极限，实际上想到的东西也都全部做进去了。但是同时，我们也意识到“还能做得更好”，因此为了表示突破极限的意义而将本作副标题定为了“无限”。单是故事模式就有《PSP2》的1.5倍以上的容量。

——原来如此。这次追加的episode 2会是前作故事的继续吗？

酒井： 是的。在前作最后的任务结束后，直接进入了大约1年后的结局。而episode 2就是讲述了这空白的1年间的故事。episode 2中将会有新角色登场，与微翼的各位角色展开互动。

——新角色渚是怎样一名角色呢？

酒井： 虽然不能说得太细，不过她的登场很有震撼性，敬请大家期待。渚是一个稍稍欠缺一般常识，而带有某种使命的女孩子。一开始的时候虽然不明敌我，不过还请大家关注她与艾米莉亚、尤特等人逐渐建立起的友情以及她自身的成长。

格拉尔太阳系的种族

人类

所有种族的根源。能力非常平衡。

新人类

由人类进化出的优等人种。擅长法击。

机械人

由机械构成的人工生命体。

兽人

为了在严酷的环境下生存下来，遗传因子受过改良的种族。

暗人类

人类突然变异后诞生的种族。本作中初次登场。

新人类（男）

机械人（女）

既存种族的默认角色设定也焕然一新！

暗人类以外的种族默认形象也全部重新绘制！做成角色的时候，将以这些形象为蓝本进行改动。

默认角色的设定图，就连装饰品以及内衣这些不易表露的部分都经过用心设计。


人类（男）


人类（女）



机械人（男）


新人类（女）

特别访谈2 暗人类是攻击重视型



——暗人类这个种族处于怎样的立场上呢？

酒井： 人类的突然变异在前作的故事中就已经存在，现在终于被正式承认为新种族了。虽然因为刚刚开始异变而人口基数很小，但并没有受到差别或是特殊待遇。顺便一说，暗人类一定会佩带眼罩。

——原来如此。那么这个种族持有怎样的能力呢？

酒井： 跟“魔法剑士”差不多的感觉吧。攻击方面出类拔萃的优秀，但是防御力很弱。要求能够确实地回避敌人的攻击，因此应该算是上级者向的种族。

——对于玩过《PSP2》的玩家来说似乎很容易积累人气呢。那么，暗人类的特殊能力是怎样的呢？

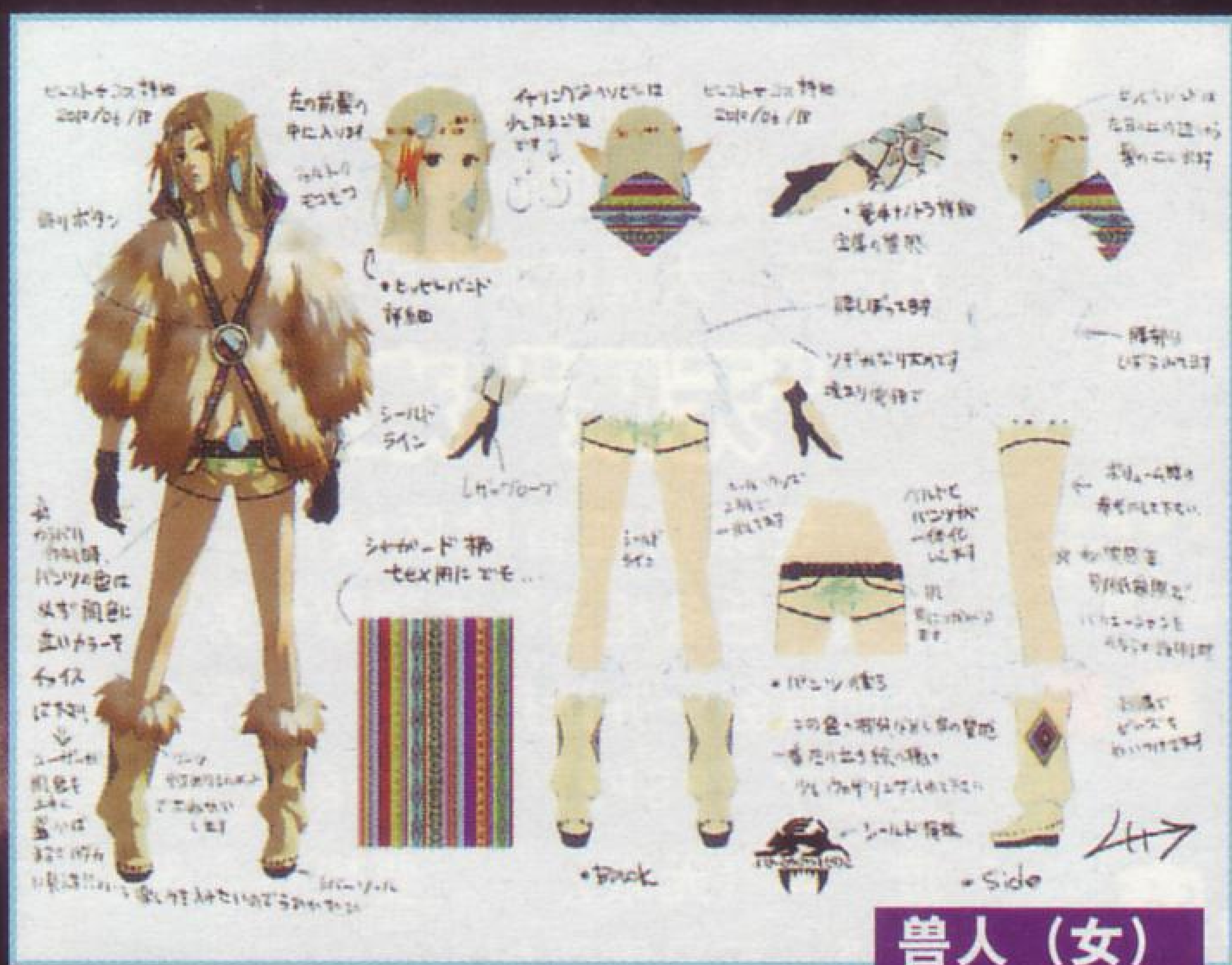
酒井： “无限爆破”是将气场化作武器攻击的招式，但是有使用时间的限制。不过可以通过连续攻击敌人来延长变身的时间。另外还可以进行蓄力攻击，总之会享受到许多新鲜的感觉。

原点回归

2010年是可以称之为本作原点之作的《梦幻之星在线》（以下简称《PSO》）的发售10周年纪念。作为10周年纪念作品的本作，导入了许多酷似《PSO》的内容。以下将介绍召集同伴的场所“可视大厅”以及在《PSO》中登场的怪兽。



兽人（男）



兽人（女）

MORPG的原点《PSO》

2000年在DC上发售的作品。家用机上第一款真正意义上的网络游戏。2002年后往NGC、Xbox、PC等多平台进行了续作移植。让世人知道了MORPG（多人在线角色扮演游戏）魅力所在的不朽名作。



梦幻之星在线

▲最多4人一起冒险的系统一直流传到现在。

在可视大厅寻找同伴

《PSP2》在通过网络进行多人游戏时，是从列表中选择参加者。而在本作中，参加者将会在大厅聚集起来，通过会话交谈来觅集同伴。这个系统跟《PSO》完全相同，大家也可以单纯享受聊天的乐趣。



沿袭《PSO》的风格！



轻松地聊天！

◀追加了手机格局的输入方式，聊天也变得轻松。

令人怀念的怪兽

《PSP2》中也有一部分《PSO》的怪兽登场，而本作将会收录更多的怪兽。episode 2的故事将会与《PSO》有着很大的关联？

混沌守护者

加兰佐



▲重型战车外观的怪兽。防御力极高。

异形怪兽也会出现！

奥尔加弗罗文





◀▼拥有人类的造型，手持巨剑的怪兽。有两种形态。

特别访谈3 系列新手也能乐在其中



——本作看起来融入了很多《PSO》的要素，请谈谈这么做的理由吧。

酒井： 虽然10周年纪念占很大一部分原因，但加入的都是现在看来也非常有趣的系统。可视大厅就是其中之一。《PSP2》的网络多人模式，是以只有文字的“匹配柜台”来征集同伴的，但是有不少新手反映想要进入那里需要莫大的勇气。因此我们才想到采用《PSO》的可视大厅应该会有一种开放感。在前作制作时也有检讨过这个问题，不过当时认为以PSP的机能是难以实现的。不过，在程序员们的努力下，本作终于还是将其实现了。

——可以说是努力带来的成果呢。大厅有多少空间呢？

酒井： 现在还在检讨中。理想状况下希望能放入跟《PSO》同样多的人数。顺便一说，我们正考虑让玩家自己制作大厅。增加了输入方式和选项，希望能对玩家间的交流起到积极的作用。



全新的难易度

全新的机能

全新追加的数种系统，不仅提高了游戏的便利性，也充实了游戏内容，大幅增加了可玩要素。

“无限”难度

玩家前往冒险区域前，需要先到“任务柜台”去领取任务，这个时候会一并选择难度。本作全新追加了《PSP2》里没有的第5种难度“∞（无限）”。要想将全难度打通，可是需要相当的时间哦。

转生为全新的角色

“转生”也是新系统之一。可以将培育到一定程度的角色，在同一种族的前提下，以强化过基础能力的形态从LV1开始重新进行培育。因为等级的上限为LV200，因此对于那些想要更加强化自己角色的玩家来说，这可是个好消息。



▼自由分配奖励点数，做成玩家喜欢的角色。

同伴搜寻

玩家在擦身而过的时候，就能够进行角色名片以及任务代码的交换。通过联机通信得到的角色能够陪你一起进行冒险。任务代码则是进入某些特殊任务所必需的钥匙。

与擦身而过获得的角色一起冒险！





屏幕截图机能

持续按住SELECT键就会进入“截图模式”，画面上将会出现相机图标进行提示。此刻按下START键，就能将当前图像保存下来。



▲留下快乐成长的足迹吧。

特别访谈 4 耐玩要素数不胜数！



——转生的等级要求是多少呢？

酒井：从LV50开始就可以了。转生后的奖励点数会根据原本角色的等级进行增减，因此是一到LV50立刻转生，还是练到LV200后再一次性转生，都看玩家的个人喜好。

——要从头开始培育角色会很花时间吧。

酒井：本作参考了《PSP2》的平衡性进行调整，相信培育到LV200花费的时间会缩短一些。而且转生后的角色能力比较高，因此比起一周目来说培育过程会轻松不少。

——原来如此。那么，另外想请教一下新系统“同伴搜寻”的活用方法。

酒井：可以进行交换的任务代码，各自都拥有“珍稀道具掉落率高的任务”或是“会出现龙的任务”这类多样的特征。将它们组合起来，还能生成全新的任务代码，例如“道具掉落率高，且会与龙进行战斗的任务”这样。

——最后请向期待着本作发售的玩家说一句话吧。

酒井：这并非只是单纯的进化，而是致力于无限享受乐趣的作品。就算没有玩过《PSP2》的玩家也能体会到众多乐趣。



英雄传说 零之轨迹

英雄传说 零の轨迹

Falcom	RPG	预定2010年9月30日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

文 阿鲁 美编 咕噜

Falcom公司的"《英雄传说》系列"是其看家作品之一，而源于PC平台，后来移植到PSP平台并大受好评的《空之轨迹》三部曲则是"《英雄传说》系列"的第六部作品。时隔多年，这款名叫《零之轨迹》的系列新作马上就要和玩家见面了，这款作品不是《英雄传说》的正统续作，而是《空之轨迹》的姊妹篇，世界观及部分战斗系统都沿用自"《空之轨迹》系列"。在游戏发售之前，来进行第一次也是最后一次的预热吧！

故事背景



大陆西部的克罗斯贝尔自治州（クロスベル自治州）位于帝国与共和国之间，自古以来就是被争夺的地方。虽然如今已经发展成为了大陆上比较有规模的贸易、金融都市，但随着帝国和共和国两方面压力的增大，自治州内部接受了两个大国好处的议员们开始了丑陋的权利之争。加上里社会以及国外组织的入侵，激起了当地人民的激烈抗争。在失去了市民信任的克洛斯贝尔警察局，从属于特务支援课的四名年轻人开始了为越过这巨大的"墙壁"而进行的冒险故事。

部分角色介绍



罗伊德（ロイド）

CV：柿原彻也

大家跟我来！我们一定能超越障碍的！



本作的主人公，克罗斯贝尔的新人搜查官。3年前，同为搜查官的哥哥身亡后，曾在国外住过一段时间，后来以优异的成绩被警察学校录取，在获得了搜查官资格后重新返回克罗斯贝尔市。



艾莉（エリィ）

CV：远藤绫

哼哼，我可是非常喜欢这条街道的，不过有时也会觉得这是一条被诅咒的街道。



克罗斯贝尔自治州其中一名代表——马克达艾尔市长的孙女。对帝国派和共和派关于克罗斯贝尔政治问题的争端抱着怀疑的态度，从而在周边诸国留学，因为某种理由成为了警察。



缇欧（ティオ）

CV：水桥薰

准确来说，我并不是警察。我是艾普斯塔因财团派来的测试员。



所属于大陆上拥有强大技术力的艾普斯塔因财团的少女，为了测试新装备“魔导杖”而成为了克罗斯贝尔的警察。



郎迪（ランディ）

CV：三木真一郎

哈哈！不要这么快就泄气啊，现在还需要小哥你的支援哦！



克罗斯贝尔警备队所属原警备队员，曾因不良行为而被开除，虽然为人比较轻浮，但也有可靠的一面。



达多利搜查官（ダドリ－搜查官）

CV：中井和哉

这前面就由我们搜查一课的人去解决了，新人们可以撤退了。



警察的精英集团“搜查一课”所属的搜查官，对自治州的各种危机都能谨慎地进行处理。但对特务支援课里罗伊德一行人的行动产生了怀疑。



诺埃尔（ノエル） CV：浅野真澄

都说了人家也会来帮忙的啦！一定会全力辅佐大家的！



担当自治州防卫工作的克罗斯贝尔警备队所属女性队员，拥有罕见的行动力和战斗能力，年纪轻轻就达到了曹长的军阶。在某个事件里认识了罗伊德一行，并从中协助他们的行动。



芙琅（フラン） CV：有島モユ

大家辛苦了，千万不要勉强自己哟！



警察本部负责接待的女性警官，担当罗伊德一行的特务支援课的后援工作，利用导力网络末端进行各种联络和报告的处理。她是警备队员诺埃尔的妹妹。



赛尔盖（セルゲイ） CV：未公布

欢迎来到特务支援课，这里有山一样多的任务等着你来处理。



罗伊德一行所属的特务支援课的课长，能力出众，但由于个性太强，被警察上层所排斥，虽然有很多好的想法，但却只担任了支援课的管理工作。



纪娅（キーア） CV：钉宫理惠

罗伊德也一起吗？嘿嘿，那纪娅去哪里都可以啦！



在某场所，罗伊德一行保护的天真浪漫的少女。虽然失去了记忆，但性格却十分开朗。好奇心旺盛，很快便和罗伊德一行人熟识了。拥有谁也不知道的知识，可以看到不可思议的东西。

世界观介绍

港湾区

克罗斯贝尔通信社所在的区域，这里是拥有许多办公大楼的商务街，临近湖边的巨大公园是市民们休憩的去处，湖对岸是高级消遣场所和水上巴士的入口。



中央广场

克罗斯贝尔市的中心位置，人与导力车汇聚的广场。各种店铺以及导力相关的用品应有尽有。



克罗斯贝尔车站

连接两大国的交通枢纽，也是自治州经济和贸易的象征性场所，不过这里却常驻着帝国军和共和国军的临检官。



行政区

市长、议员以及官员们执行政务的地方，这里也是自治州高层们进行权利之争的地方，克罗斯贝尔警察本部也设立在这个区域。



克罗斯贝尔市

充满活力的商业地区，金融区、商务街、赌场、剧场应有尽有，一般市民居住的住宅街和治安恶劣的旧市街也分布在其中。由于高层的权利之争以及本地恶势力和外国组织的入侵，让这个原本繁华的地方变成了阴暗的聚集地，被外人称为“魔都克罗斯贝尔”。



旧市街

没被归入都市开发的地方，这里流通的物品和交易大多违法，在这里有两组水火不容的不良组织。



欢乐街

拥有赌场和高级宾馆的地区，主要对观光客开发。拥有大陆第一剧团之称的“阿尔康谢尔”也会在此定期公开新作品。



东方街

由于东方国家的移民较多而被改造成符合东方特色的街道。在这里有正宗的东方料理以及宿舍、酒馆，摊位的后面有游击士协会的支部，在这里聚集着顶尖的游击士。



西方街

许多西式建筑并排竖立的街道，糕点铺、咖啡厅也都充满了西方情调，主人公罗伊德就是在这里出生的。



阿尔莫尼卡村（アルモリカ村）

自治州东北方的村子，以农业、畜牧和养蜂为主。丰富的水资源、庞大的花田以及中世纪的古老街道让这个村子有着非常美丽的景色，这里是厌倦了城市喧闹的市民们观光的好地方。



矿山镇马银池（矿山町マインツ）

自治州西北山岳地带，盛产七曜石的矿山镇。原本作为出产质量良好的七曜石而出名，不过随着近年来克罗斯贝尔贸易和金融的发展而逐渐被冷落。不过七曜石的出产量依旧很多，经常有国外的商人来此购买。



圣乌尔斯拉医科大学（圣ウルスタ医科大学）

自治州南部，靠着艾尔姆湖畔建造的研究近代医疗的医科大学。附属的大规模病院设施不但能满足本市市民的需求，国外的重病患者也能在这里接收到良好的治疗。每30分钟就有导力巴士从医院开往市内，非常便利。



保养地米修拉姆（保养地ミシュラム）

艾尔姆湖对岸很早就存在的消遣地带，贵族和资产家们都在这里修建别墅。随着近年来的开发，大规模的主题公园在这里建成，这里也逐渐变为了游览胜地和高级居住区。可以从港湾区乘坐水上巴士前往此地。



文 胧月 美编 咕噜

LORD of ARCANA

ロード オブ アルカナ

本作是由SE推出的多人协力动作游戏，从公布到发售时间并不算长，看完本次介绍后，玩家们再过半个月也就可以玩到了。这次将为大家介绍的是游戏中的新登场怪物和武器技能。

光环视频收录 POCKET HALO

PLAYSTATION PORTABLE

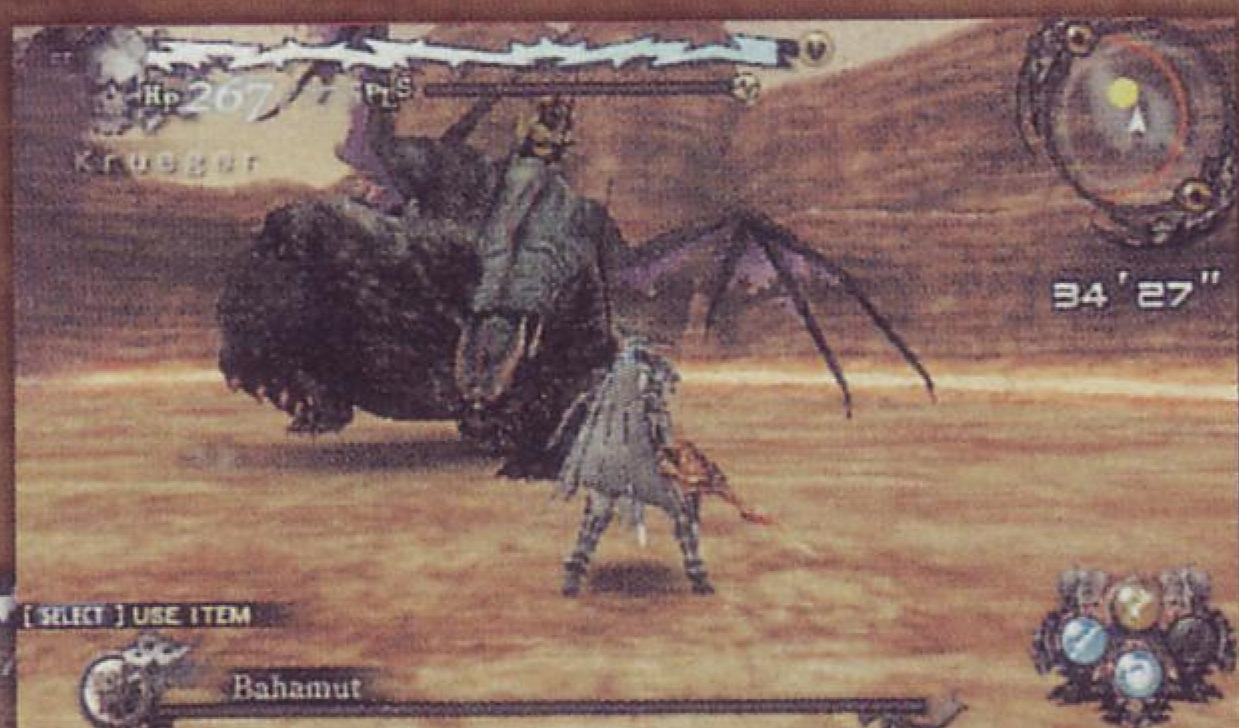
核石之王			
LORD of ARCANA			
Square Enix	ACT	预定2010年10月14日	日版
1～4人	5980日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.138 P15

新魔物，新力量！

僵尸龙

被尸灵术复活的龙之死骸，身体的冲撞和强力的甩尾攻击都对角色造成巨大威胁。




巨魔

插画师：真岛杏次



绿史莱姆

插画师：仙田聪



由水变化诞生的魔物，身体形状不固定，变化多端。能伸长手臂或让身体巨大化后攻击。



拥有一定智力和巨大身形的亚人魔物，手持巨大利剑展开攻击。尽管行动上颇为迟缓，但体力充沛，非常耐打。



凯亚尔

插画师：绿川美帆

外表像是长有两根长胡须的豹子，行动敏捷，尾巴和胡须均有攻击判定。它能自由操纵雷电，施展强有力的电击攻击。




屠戮魔物的百炼技能

玩家可使用多个按键与魔物战斗，这其中就有以△键直接发动的武器技能。不同的武器在技能上是有所区分的，而且随着角色对某种武器熟练度的提高，更能觉醒出多个新技能。下面就将片手剑和双手剑的技能公布给大家知晓。

片手剑

旋斩 装备片手剑时能够使用的技能之一，不但威力巨大，还有把魔物吹飞的效果。





剑舞 名副其实的华丽剑技，一击成功后绕到敌人背面进行连续攻击，能一边避开魔物的锋芒一边施展攻击。



双手剑

猛袭裂刃 装备双手剑时能使用的技能之一，对魔物展开突进攻击，接着再用力横挥。

无影刹 走着华丽的步伐连续攻击魔物，动作之轻盈令人完全无法想象这会是双手剑的动作。



收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

与偶像谈一段恋爱 AKB 1/48 アイドルと恋したら…

PLAYSTATION PORTABLE

AKB1/48 星恋之梦

AKB1/48 アイドルと恋したら……

◆NBGI◆AVG◆预定2010年12月2日◆日版



如果《心跳回忆》、《秋之回忆》这些游戏的2D美少女已经看腻，那《深爱》、《梦幻俱乐部》中的3D美少女多少能给男玩家们多点新鲜感，但假如3D美少女还不是能满足各位的口味，那真人美少女偶像如何？NBGI于TGS期间在东京召开新闻发布会，公布以美少女偶像为主题的AVG恋爱游戏《AKB1/48 星恋之梦》，这是一款经过日本美少女偶像组合“AKB48”官方认可的作品。游戏的“妄想”程度可谓前所未见，就如标题的“1/48”所见，在游戏中AKB48的全体成员都是你的追求者，在听取48位成员的真情告白后，选择自己最喜欢的一位偶像同时，将其余47位偶像逐一拒绝。游戏中AKB48成员的照片将超过1万张，而48位成员告白的相关影像更超过80分钟以上，想象被48位美少女所包围，并逐一说出爱的宣言，估计是男生们都会脸红心跳吧。

另外本作的销售版本多达四种，包括游戏单品的通常版；附带游戏未收录影像UMD的限定生产版；影像UMD、偶像照片、48位成员的替换唇印贴纸、替换封面和特制收纳盒的初回限定版；以及在初回限定版基础上，再加捆绑限定主机、全体成员的唇印电池盖（共48个，你没看错……）的同捆套装，AKB48的FANS，现在是时候站出来支持你的偶像了！

（文：酷洛洛）

What is AKB48?

她们是于2005年诞生的日本人气女子组合，就如组合名字一样，正式成员人数多达48人，她们由A、K、B三个组，每组16名成员组成，此外还有大批作为后备军的女生。在东京秋叶原拥有她们的专属剧场，成员们几乎每天都会在舞台上轮番演出。而近期推出的单曲CD都拥有50万张以上的傲人销量，是真真正正的日本国民级偶像团体。





▲看了游戏初回限定版的内含物品，感觉更像“买偶像周边・送游戏”。



▲发布会现场展示的同捆版主机，无法想象48个替换电池盖放在一起是怎么一个光景。



▲游戏画面，这是酷洛洛最近迷上的渡边麻友（遮脸）……

黑暗风格的蒸汽朋克RPG

PLAYSTATION PORTABLE

武装之心

Arm's Heart

◆Hamster◆RPG◆预定2010年11月25日◆日版

在这个罪犯猖獗、恶势力横行的世界，主人公为了达成自己的欲望，将与罪恶展开激战！本作以城塞都市——莫尔达理亚王国为舞台展开，游戏中的场景众多，玩家需要选择目的地后才能进入指定区域进行自由移动。而随着剧情的发展，场景也会不断增加，王国的全貌将渐渐展现在玩家面前。

本作的核心系统名为“振鸣齿轮”，其关系到攻击的成败以及威力的大小。玩家们需要在战斗中看准时机停下旋转的金属板，如果时机恰当就能形成三连攻击甚至是会心攻击——这种指令输入式的系统也让战斗充满了紧张感。通过分配在迷宫中得到的点数，还能让振鸣齿轮得到攻击力上升、幅度增大等效果。而将齿轮与合成而得的部件进行组合，也能让其效果增加。“危险炼金术”则是推动剧情的关键系统，使用击倒怪物后得到的点数，能让人造人成长，而随着它的成长，主角也将领悟新的技能。（文：苍穹）



▲不单单是世界观，游戏中的场景和建筑也处处流露着黑暗的基调。

▲玩过“《影之心》系列”的玩家应该会对“振鸣齿轮”的系统和界面会倍感亲切。



跟着妈妈来做手工活！

NINTENDO DS

手工妈妈

クラフトママ

◆Office Create◆ETC◆预定2010年11月11日◆日版



“《料理妈妈》系列”获得了良好的口碑和销量后，又一款以“妈妈”为关键词的作品登陆NDS了。本作的玩法是和妈妈一起制作手工艺品，比如剪裁布匹、捏塑粘土等，就算失败也没关系，游戏中的“妈妈”会帮助玩家纠正过来。游戏以触控方式操作，根据画面上的箭头或记号做出相应的操作即可轻松完成。手工的类别分为木工、陶艺和裁缝三大类，但是玩家在初始并不知道自己制作的是什么东西，得做到最后一步才能知晓成品的样子。每完成一件作品，该物件就会被存储在“作品集”模式下，玩家可利用这些成品玩迷你游戏，如用织好的围裙兜苹果、做好的水枪射击目标等等。多人联机模式可让最多四名玩家合作，最先达成目标分数的获胜。

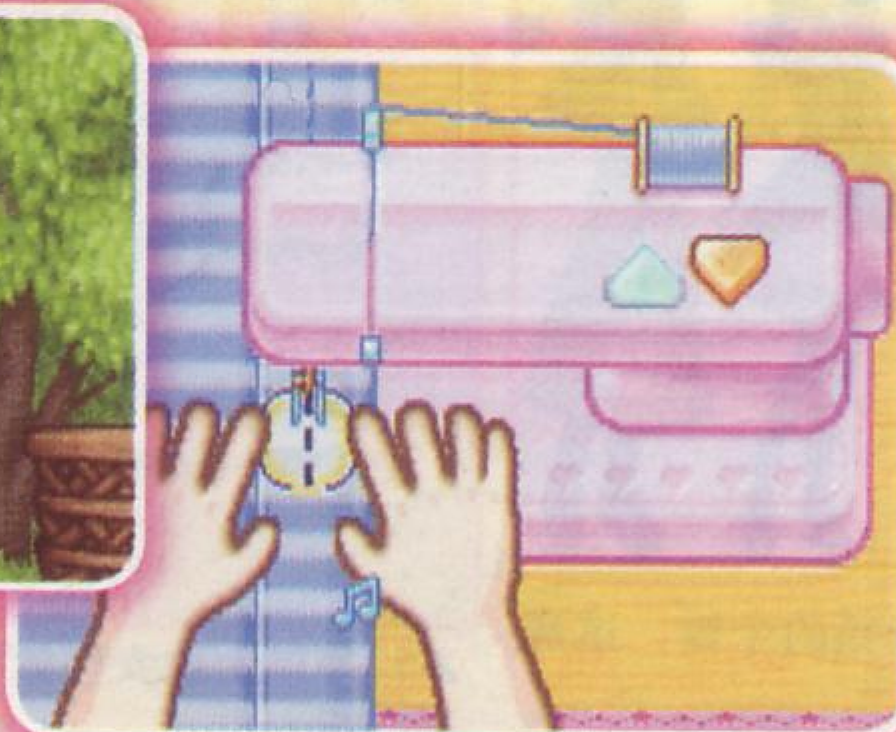
（文：胧月）



▲把这些零部件拼合起来究竟是什么样子呢？



▲操作角色左右移动，接住苹果。



◀学习缝纫技术。

与宠物蛋们一起进行练习吧！



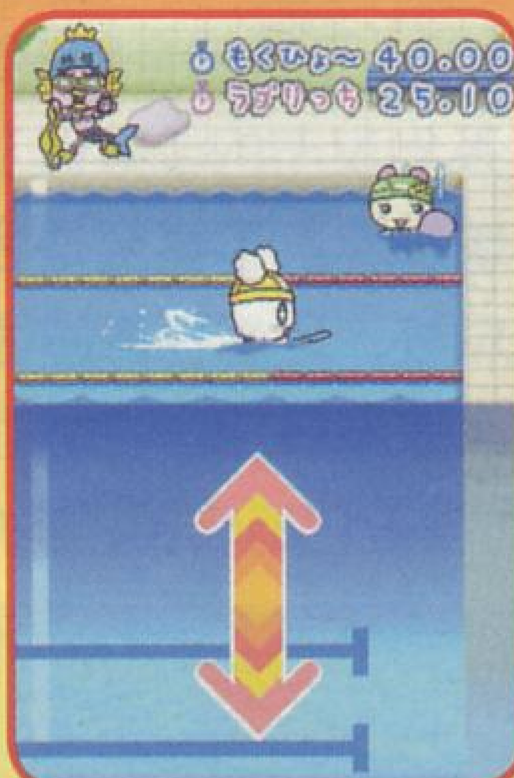
NINTENDO DS

宠物蛋的变身大挑战

たまごっちのなりきりチャレンジ

◆NBGI◆ETC◆预定2010年11月11日◆日版

NBGI的“《宠物蛋》系列”的最新作。游戏中收录了大家熟悉的游泳、习字等等大家熟悉的迷你小游戏。在本作中，玩家将和小豆、小可爱和小音3人一起，挑战全11种练习教室、根据难度分级的33种类迷你游戏。玩家需要根据画面上的提示，充分运用触控笔和大脑，帮助小豆三人完成教室大挑战。



▲挑战游泳教室。小可爱正在用浮板学习初级课程。



▲挑战嗜好教室。这是初级的插花课程。



▲挑战网球教室。小豆正在做罚球练习。

“《宠物蛋》系列”是现在正在日本播放的低龄向高人气动画。在遥远的宠物蛋星球上，小豆和他亲密的伙伴们一起学习一起游玩，过着快乐而充满刺激的每一天。登场角色性格丰富多彩——认真努力的天才小豆、转学而来的国民级偶像小可爱、喜欢音乐的小音、熟悉花朵的小花以及冷酷的黑豆等，给小朋友们带来了不少欢乐。

（文：白菜）

一起培养少女侦探吧！

PLAYSTATION PORTABLE

侦探歌剧 少女福尔摩斯

探偵オペラ ミルキィホームズ

◆Bushiroad◆AVG◆预定2010年10月16日◆日版



游戏的舞台是小说里经常出现的怪盗和侦探进行激烈对抗的世界，在这里，玩家是一名很有经验的侦探，为了培育出不逊于自己的名侦探而对4位少女进行训练和养成。如何将各方面都不成熟的少女培养成一名才华横溢的侦探，就要看玩家们的手段了！

游戏的类型是文字冒险，比较有意思的是游戏一开始只确定了三位女主角的声优，其中戴绿帽子这位女生的声优是通过网络来进行募集的。游戏于10月16日发售，从10月7日开始，同名动画也将作为10月新番播出，也算是为游戏起到一个预热的作用。而且早在2009年年底，就已经开播了同名广播节目，小说和漫画也在相关杂志上进行过连载，这部在ACG多个领域出现作品说不定有着意外的出彩之处，就让我们拭目以待吧。（文：阿鲁）





▲各位女主角都有着非常张扬的个性，这真的能培养成侦探吗？

エリーを探せ！
ミルキィホームズ声優オーディションツアー

ミルキィホームズメンバーのうち、エルキュール役のオーディションを行います。

◆オーディション条件
：2009年10月16日現在、13歳以上の女性であること

◆一次審査　：ネット募集（ブシロードメールフォームにて）
◆二次審査　：書類審査
◆三次審査・四次審査：全国七地区で面接（地区決勝大会）
◆五次審査　：2010年2月　全国決勝大会にて最終審査

▲13岁以上的女性就有机会，这个条件还真是宽松啊……

小小宠物店要举办宠物明星争夺赛啦！



时隔一年EA Games又推出了《小小宠物店》的最新续作，并再一次按照惯例将本作分成三部作品单独销售。本作的剧情紧跟《小小宠物店 Oline》，除了剧情模式和练习模式，游戏还提供了街机模式以及可线上互动的多人模式。游戏中玩家分别要带领自己的紫队、蓝队或粉队的成员参加超级明星的选拔赛，在聚光灯的闪耀下为拿到金牌而努力。争夺赛的赛事项目非常丰富，有体操、舞蹈、滑冰、服装设计、飞行等，想让宠物们能以最佳的状态迎接比赛，那么赛前的练习是必不可少的。决赛是年度盛事，而只有完成一系列的迷你游戏才能有机会获得决赛的资格，决赛时的三大评判规则是可爱、活泼和才华，如果你悉心照顾并打扮你的宠物，就一定会美梦成真的！

（文：伊娃）



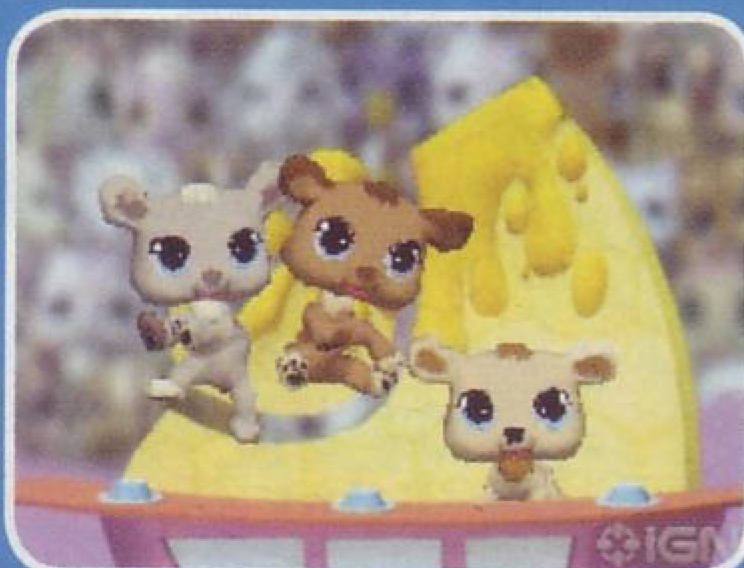


NINTENDO DS

小小宠物店 超级明星 紫队/蓝队/粉队

Littlest Pet Shop 3: Biggest Stars--Purple Team/Blue Team/Pink Team

◆EA Games◆SLG◆预定2010年10月5日◆美版



▶每队都需要派遣三只宠物参赛。



▲练习是与宠物培养感情的最佳方式。

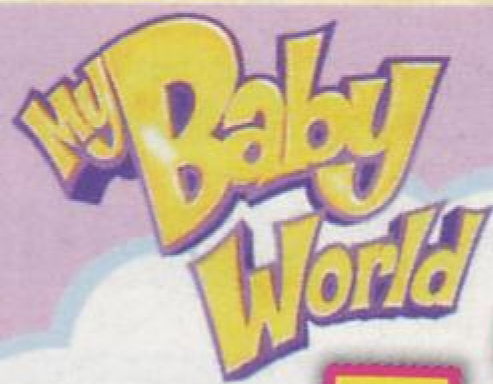


NINTENDO DS

我的宝宝3 朋友

My Baby 3 & Friends

◆Majesco Games◆SLG◆预定2010年10月12日◆美版



一岁宝宝该如何早教？

时隔一年Nobilis工作室又推出了“《我的宝宝》”系列的第三作，该系列已累计销售两百万套。本作则是《我的宝宝 第一步》的续作，而游戏中的主角则是前作中已然蹒跚学步的宝宝了。对于这个阶段的宝宝玩家不仅要照顾他的饮食、更衣、淋浴等日常照料外，开发其智力和想象力更为关键，玩家需要在托儿所陪伴宝宝学习魔方、画画、猜谜等。游戏中的宝宝看护技巧多达30种，通过触控笔和麦克风可遇宝宝进行多方面的互动，当然户外运动也是必不可少的，去水池游泳或者荡秋千都能让宝宝健康成长。另外，玩家不仅可以自定义托儿所的外观，还能给宝宝进行装扮，商店里可供购买的漂亮衣服或配饰等物品将超过350项之多。



▲当小朋友要七彩环时，教宝宝正确识别颜色。



▲教宝宝抚摸小狗并与其交朋友。

（文：伊娃）

文 阿鲁 美编 咕噜

随着《海贼王》漫画少年篇的结束，这款将内容重点放在“路飞大闹海军总部”的游戏也算是以总结整个系列的形式与玩家见面了。爽快的打斗，几乎包含整个系列的角色，在尾田荣一郎休刊这段时间里，大家就靠本作来继续沉溺在《海贼王》的世界里吧。

NINTENDO DS

海贼王 巨人之战

ワンピース ギガントバトル

NBGI	ACT	2010年9月9日	日版
1～4人	512Mb	5040日元	无对应周边



按键操作



十字键	移动
A	跳跃
B	攻击
X	投技
Y	防御
L/R	点击后按下对应按键或直接点击下屏发动必杀
START	菜单

※以上为系统默认操作，如果不习惯可以在菜单选项里自行设定



各选项介绍



大海贼グランプリ

游戏的故事模式，这里有数个岛屿等着玩家来挑战，每个岛屿里又有十来个小关卡，每个关卡除了需要完成关卡的主任务外，还有1～4个附属任务，完成这些附属任务后可获得额外的奖励，这些额外的奖励包括金钱、开启隐藏角色以及开启隐藏路线等。游戏里的几乎全部可操作角色以及大部分援护角色都需要在这个模式中开启，内容非常丰富。

サウザンドアリーナ



自由对战模式，在这里可以选择多人混战（バトルロイヤル）、一对一战斗（タイマンバトル）以及自由战（フリーバトル）。这些战斗模式都在故事模式中出现过，玩家可以在这里选择自己喜欢的角色和对手来进行模拟对战。角色的各项能力是固定的，不受故事模式里的等级影响。

通信プレイ

通信对战模式，可以通过这个模式和朋友进行对战。

修行

相当于训练模式，在这里，玩家可以和各种难度的电脑过招，熟悉每个角色的招式和必杀技。在该模式里，玩家可以查看角色的出招表，招式命中敌人后就算该招式已被玩家掌握，出招表该招式旁边的方框里就会打上"√"。将所有招式都命中对手一次后，在选择角色时该角色的图标旁会增加一个皇冠的图标，这代表该角色的招式熟练度达到100%。将一定数量的角色招式熟练度达到100%后还会获得隐藏的援护角色。



海贼チ-ムユディット

海贼团编辑模式，玩家可以根据自己的喜好组建团队，选择一名主控角色和最多三名辅助角色。建立好海贼团后，不但可以在对战时直接选择该团队出战，并且组建海盗团时，辅助角色还可以设定诸多形态，不过这些形态需要在故事模式里开启后才能进行选择。

お宝

在这里可以查看游戏里已开启角色的介绍、配音、音乐、CG、战斗履历等资料，值得一提的是这个模式里的"パスワードモード"，按照指定的路线完成航路可以开启隐藏角色、故事模式的隐藏地点等要素。

オプション

更改游戏设定的地方，游戏默认A键跳跃，B键攻击，不习惯这个操作的玩家可以在"キーコンフィグ"里选择"カスタム"，然后按照自己的喜好来设定按键。



其他要素

角色的等级和能力

在故事模式里，无论是主控角色还是援护角色，在完成战斗后都会获得经验值，主控角色升级后会有数点属性点数供玩家分配，可以分配的能力有体力、攻击、必杀、道具、援护这五项，上限为99点。主控角色3级时开启第一个必杀能量槽、10级时开启第二个、30级时开启第三个，并且升级后获得的可分配点数大幅增加。不过就算有了必杀槽，也需要在商店里购买角色对应的必杀技后才能使用。角色等级、必杀槽数量、必杀技的获得情况只适用于故事模式，和自由战斗与修行模式无关。

关于关卡

故事模式是本作最重要的模式，大部分隐藏要素都需要在这个模式里开启。进入故事模式后，一开始会让玩家从三名援护角色中选择一人，随便选哪个都无所谓，这些角色在今后的流程里都可以通过完成附属任务来获得。每个关卡里关于隐藏角色以及隐藏路线的附属任务一定要完成，这关系到关卡的完成度以及角色的全收集。关卡的任务大致分为两大类，第一种就是战斗类，只要将敌人打败或是在限定时间内获得的分数比NPC多（打倒一个敌人得两分，死亡一次扣一分）就能获得胜利；第二类战斗为要求玩家取得某种道具数量比NPC多或者是站在泡泡上的时间超过多少秒之类的，这类特殊战斗一眼就能看出和普通战斗的区别。由于战斗比较简单，因此这里就不针对每关的战斗做解析了，玩家要做的就是提升角色的等级以及自身的操作能力。

关于角色

游戏的大部分可控角色和援护角色都在故事模式里获得，想收齐全角色，玩家首先就必须完成故事模式里的所有关卡以及某些关卡对应开启隐藏角色的任务。除此之外，其他几个模式里也可以收到一些隐藏人物，具体如下：

故事模式：在大地图画面等待一段时间，可以发现一艘船横越地图，点击这条船可以触发战斗，在战斗中打倒一次敌人的援护角色，胜利后就可以获得援护角色“熊猫人”。

自由模式：在多人混战和一对一战斗中完成战斗的角色超过一定数量时可获得隐藏角色，分别需要完成10人以及15人。

训练模式：在这个模式里将一定数量的角色招式完成度达到100%时可获得隐藏角色。如果完成了自由模式的战斗并在训练模式里招式完成度达到100%，那么这名可控角色也会成为援护角色。

海贼团编辑模式：编辑20个海贼团可获得角色“克里克”。

通过输入密码也可以解锁部分角色、新路线、新服装等要素，下面列出已知的航路。















援护角色

本作的援护角色共有71人，根据主控角色的不同，援护角色为主控角色增加的附加能力也有所区别。每个援护角色都有两个附加能力，但并不是对每个主控角色都能同时附加两个能力，只有主控角色和辅助角色之间有特定关系时才会附加两个能力。比较有意思的是，两个角色关系好时，第二项几乎为能力加成，而关系不好时第二项则为负面能力，因此在选择援护角色时应该尽量选择和主控角色关系较好的，从而避免被削弱能力。

援护角色在战斗中经过一定时间后就可以进行召唤，召唤出来的角色会进行援护攻击。需要注意的是援护角色并不是无敌的，他们也会受到攻击，对援护角色造成一定伤害后他们就会强制退场。援护角色的援护攻击种类大致分为攻击类和辅助类，由于角色较多，想掌握所有援护角色的援护攻击形式需要花不少时间来熟悉。




战斗相关


队伍的搭配

虽然可控角色数量不算多，且几乎每个角色使用起来差别都比较大，因此在选择援护角色时需要根据可控角色的特点来进行选择。例如，玩家选择的是黄猿、熊这类移动速度较慢的角色，就要选择附加能力为提升速度的援护角色作为队友；而选择乌索普这种远程攻击为主的角色则需要选择附加能力为提升远程攻击伤害的人作为队友。如果没有明显的缺点，在选择援护角色时应尽量选择拥有提升普通攻击力、必杀攻击力、防御异常状态等能力的角色，找到适合的队友比提高操作技术带来的提升空间要大得多，而且也简单得多。



关于场景内的道具

场景内的各种道具在乱斗类游戏中很常见，本作中的道具主要分为三大类：第一类是回复道具，有便当、丸子、鸡腿、钻石等，回复类道具除了可以回复一定量的HP外，还会额外回复必杀槽和援护攻击槽。不过，这类物品如果出现后一段时间内不拾取，那么就会变成紫色，拾取紫色回复道具后会进入气绝状态，一段时间内无法做出任何动作；第二类为攻击道具，有球、油灯、炸弹、可乐瓶、哑铃等，这类道具可以用来攻击对手，在故事模式里，一些关卡的附属任务就需要玩家使用道具干掉敌人，除了以上这些专用攻击道具外，装道具的桶或箱子也是可以用来攻击敌人的，靠近道具后按X键就能捡起道具，再按下攻击键就能将道具扔出去了，值得一提的是，回复类道具也是可以捡起来的，将变质的回复道具捡起来扔给敌人这种使坏的手法在对战中也是非常有效的；第三类是能力加成道具，一般都在宝箱里，不同的道具可以提升角色的移动速度、攻击力、防御力等。需要注意的是，回复类道具和能力加成类道具在受到攻击后会消失。

战斗技巧

在本作中，角色被击倒在地后，起身后会有短暂的无敌时间，被打至浮空一段时间后可以按跳跃键受身，角色处于浮空状态时没有防御能力，因此熟悉招式后可以利用对手浮空并处于无法受身的这段时间内进行猛攻，如果期间还能接上个必杀技那么就可以对对手造成相当高的伤害了。必杀槽在攻击命中或受到攻击时都会增长，服用回复类道具也会增长。当必杀槽为3格时，角色的HP被削减为0后会进入“爆发状态”，此时HP自动回满，并且以一定速度递减，直到减完为止。必杀槽则会以很快的速度增长，此时可以算是角色最后的反击机会了。虽然消耗3格必杀槽的奥义威力大且有华丽的CG动画撑场，但在高难度的乱斗战里，还是建议将必杀槽留下来进入爆发状态。





玩后感

十分爽快的乱斗作品，就一款FANS向游戏来说，本作算是非常厚道了，数量众多的关卡，几乎涵盖整个系列的角色，众多的隐藏要素，绝对是二线游戏中的精品。各位FANS或非FANS都能从中获得相当多的乐趣。

文 白菜　美编 Juxi



POCKET HALO 光环视频收录

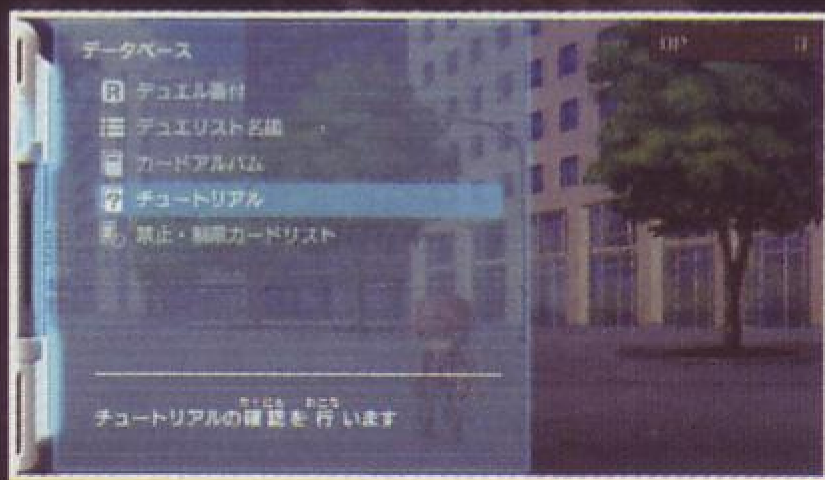
自从《游戏王》进入《GX》的时代以后，白菜就没再怎么关注这个系列。如今拿到《5D's》的游戏，面对一大堆从未见过的新卡，难免有手忙脚乱的感觉。以白菜现在的水准，各位《游戏王》的粉丝也就不用指望白菜能打出什么精彩的连锁了。请对本作或是本系列有兴趣的读者们，跟着白菜一起体验《游戏王》的世界吧。

PLAYSTATION PORTABLE

游戏王5D's 双重战力5			
游戏王ファイブディーズ タッグフォース5			
Konami	TAB	2010年9月16日	日版
1～4人	5250日元	无对应周边	

游戏规则要点

“《游戏王》系列”虽然在发展过程中有过一些分支，不过其最为粉丝们津津乐道的定然是卡牌“决斗怪兽”。既然是利用卡牌来游戏，自然有其相应的规则。目前“《游戏王》系列”的规则已经跟现实中的OCG（Official Card Game）规则完全相同，如果要在特快里介绍全部的规则，篇幅就会变得相当惊人，因此有兴趣的玩家可以自行前去网上搜索相关规则，或是在游戏里的“チュートリアル”选项中一一查看（区域画面中按△打开PDA菜单→选择“データベース”→选择“チュートリアル”）。这里只重点介绍一下比较重要以及容易搞错的部分，使得玩家可以顺利进行游戏。



一、卡组的构成方式

游戏中主卡组的卡牌数量必须在40张以上，60张以下，而且同名的卡最多只能放入3张。另外在采用OCG公式规则的时候，还设定有禁卡、限制卡与准限制卡。禁卡不允许使用，限制卡只能放入1张，准限制卡最多只能放入2张。注意，虽然主卡组的上限为60张之多，不过想要提高抽到自己想要的卡的几率，还是尽量少放一点的好。

除了主卡组以外，另外还有被称为特殊卡组和备用卡组的副卡组。特殊卡组用来放入特殊召唤的怪兽，例如融合怪兽和同调怪兽。而备用卡组则是在3战2胜之类决斗的时候，用来调整交换主卡组的备用卡牌库。每个副卡组最多只能放入15张卡。



二、高级怪兽的召唤方式

需要特殊召唤的怪兽都会在怪兽的情报栏中写明召唤条件，在此就不赘述。通常召唤5星以上的高级怪兽都需要场上的怪兽作为祭品。5星～6星的怪兽需要1只祭品，7星以上的怪兽需要2只祭品。



三、连锁与咒文速度

连锁是指让魔法、怪兽效果与陷阱的效果相互对应发动而进行的行动。但是连锁也有其规则，就是效果发动时的优先权。因此必须引入咒文速度这一概念。咒文速度快的效果才能连锁比较慢的效果，而结算效果时也是从最快的咒文速度效果开始逆行计算。以下是咒文速度一览表，数字越大表示发生速度越快。

咒文速度	效果
咒文速度1	通常魔法、装备魔法、地形魔法、仪式魔法、启动效果、诱发效果、反转效果
咒文速度2	速攻魔法、通常陷阱、永续陷阱、即时诱发效果
咒文速度3	反击陷阱

通过观察表格，我们可以大致总结出这样的定律：拥有最高速度的是反击陷阱，其次是所有的陷阱、速攻魔法和即时诱发的怪兽效果，最慢的是速攻魔法以外的所有魔法和即时诱发以外的怪兽效果。实战中大概只要记住反击陷阱拥有最高优先权以及速攻魔法可以在对方回合使用就行了。注意要在对方回合使用速攻魔法的话，必须先将其盖放在场上。

四、决斗中的注意事项

玩家在决斗中的所有行动主要可以分为六个阶段，分别为抽卡阶段（DP）、准备阶段（SP）、主要阶段1（MP1）、战斗阶段（BP）、主要阶段2（MP2）、结束阶段（EP）。其中抽卡阶段、准备阶段与结束阶段主要是进行抽卡以及发生在这三个阶段的效果的处理，可以不用太过在意。而主要阶段1、战斗阶段和主要阶段2则有几个要点需要大家牢记。

主要阶段1和2可以做的事情基本都一样，区别在于发生在战斗阶段之前和之后。通常召唤在主要阶段只能进行1次，特殊召唤和反转召唤则无限制。盖放魔法与陷阱也只能在主要阶段进行。另外在主要阶段1中可以对1只怪兽进行1次表示形式变更，但是若在战斗阶段做出了攻击宣言的怪兽，即使主要阶段1中没有进行过表示形式变更，在主要阶段2中也无法再变更表示形式。

战斗阶段中，通常情况下每只怪兽只能进行一次攻击。这个阶段中魔法只能使用速攻魔法，也无法进行盖放魔法陷阱的行动。所以一定要准备完全之后再进入战斗阶段。另外在战斗阶段中有一种被称之为“卷回”的行动：当玩家指定的怪兽做出攻击宣言后，如果因为效果发动使得攻击对象发生变化之时，玩家可以重新指定该怪兽的攻击对象，或是放弃此次攻击。在放弃此次攻击的情况下，该怪兽在本次战斗阶段无法再进行攻击宣言，也无法在主要阶段2变更表示形式。



游戏主菜单

在进入游戏后立刻就可以看到游戏的主菜单。

ストーリーモード：故事模式。	通信モード：联机模式。
フリーデュエル：自由决斗。	オプション：选项设定。
デッキメニュー：卡组菜单。	インストール：数据安装。
データベース：基础数据。	データセーブ：存档。

联机模式下可以和玩家通信对战，最多可以4名玩家同时游戏（联机模式下长按SELECT可以退回主菜单）。选项设定中可以更改对话的显示速度、音量、卡牌的效果演出速度以及自动抽卡等等操作。数据安装可以将UMD中的数据安装在记忆棒中加快读取速度。接下来将给大家详细介绍本作的主要游玩模式。

故事模式



游戏设定的剧情是新童实野町在举办WRGP（世界疾速乘骑决斗大奖赛）之前，先行举办了WTGP（世界组队决斗大奖赛），由于并非疾速乘骑式决斗，不需要驾驶D轮，因此任何人都能够参加。主人公作为一名外来的决斗者，目的就是与各位角色搞好关系，获得他们的信赖，组队参加比赛最终获得冠军。

游戏的进行方式

在看完开场剧情之后，主人公首先会出现在自己的家里。出门后进入地图画面，选定地点后进入区域画面。总之我们的目的就是先到各个地方去，找角色聊天或是决斗。通过这样的举动可以增加该角色对你的好感度。当好感度凑满1颗心之后，第二天就会接到该角色的请求，来到相应地点（地图画面上标示“！”的区域）发展剧情完成请求之后能够再次提升好感度。就这样完成4次请求，最终将好感度提升到4颗心时，对方就会承认你是最棒的同伴。

画面说明

地图画面

进行区域切换的画面。选择要进入的区域后按○就会进入区域画面。在与角色会话中选择过“気になる人”的角色所在地也会在这里表示出来。带有“！”标示的地方代表将会发生剧情。



操作	效果
方向键/滑杆	移动光标
○	确定
START	打开初学者导读
L/R	在シティ繁华街、スタジアム、ぽっぽタイム、喷水广场、デュエルアカデミア和マーサハウス六个区域进行切换

区域画面

移动主人公，与其他角色进行对话、送礼或是决斗的画面。



操作	效果
方向键／滑杆	移动主人公
○	对话／调查
×	按住不放移动为跑动
△	打开PDA菜单
L／R	打开快捷菜单

对话画面

在区域画面中选定角色后，可以进行对话内容的选择，申请决斗或是送礼。

操作	效果
方向键	移动选择光标
○	对话进行／确定
×	取消

PDA画面

在区域画面中按△打开PDA菜单后出现。可以确认自己的情报、调整自己的卡组或是存档。

操作	效果
方向键	移动选择光标
○	确定
×	取消

决斗相关

决斗是游戏的主要进行方式。开篇已经提到了一些重要的部分，但仍然说不上完整。如果在决斗进行中有不明白的地方，按下START键就可以查看帮助说明。接下来向大家介绍一些有助于赢得决斗的诀窍。

正确挑选对手

一开始面对强力角色是几乎没有胜算的，因此要先从最弱的对手下手。在区域画面中遇到的对手强弱顺序为：小孩<大人<学生<警卫，初期应该挑小孩进行决斗。当完成决斗后会获得DP，可以用DP来购买卡牌来强化自己的卡组。如此反复强化自己的卡组后，实力也会慢慢提升，就能够战胜之前赢不了的对手了。



正确挑选同伴

由于是组队战，因此选择同伴也非常重要。一开始推荐选择“旧サテライト地区”或是“シティ内陆部”的“クロウ”。等到实力增强后再去邀请自己喜欢的角色吧。



熟练使用“同调召唤”

“同调召唤”是召唤强力怪兽的特殊召唤方式，而且在初期就可以使用。当决斗中特殊卡组的放置区域亮出双重圆印的时候，就代表此时可以进行包括“同调召唤”在内的特殊召唤了。

“同调召唤”规则说明

首先在特殊卡组里必须要放入希望召唤的同调怪兽，才能够进行“同调召唤”。召唤的规则是牌面星数的加减法。当满足“同调怪兽的星数=调整怪兽的星数+非调整怪兽的星数”这个公式的时候，就能够将场上的以上怪兽作为祭品特殊召唤出同调怪兽。同调怪兽的优势就在于由于是放在副卡组中，因此不会受到卡组破坏的影响，也不会像仪式怪兽或融合怪兽那样被封住魔法卡就无法进行召唤，而且可以放入多张目标怪兽以应付各种情况。不过其缺点在于苏生限制非常严重，传统的召唤怪兽可以通过进入墓地的方法进行特殊召唤，而同调怪兽则必须经过正统的“同调召唤”之后才能解除苏生限制。

在配以同调怪兽为主力的卡组时，重点就是注意调整怪兽的星数。例如玩家想要召唤8星的同调怪兽，而卡组中的主力通常怪兽为4星，那么调整怪兽就至少要选择4星的放入卡组。



改变自己的卡组

卡组之间存在着相性问题。说不定只要变更一下卡组，原本赢不了的对手就能轻松拿下。游戏一开始就给了玩家两组卡组，遇到瓶颈的时候就换一下试试吧。

区域画面中按△打开PDA菜单→选择“デッキメニュー”→选择“デッキ编集”→在デッキ编集画面按△打开デッキ编集菜单→选择“デッキ&レシピメニュー”→选择“レシピ读み入み”→按□切换到“キャラクター”→选择“初期デッキ2”。



话す

选择“话す”之后，会进一步选择“カードの话”、“数字の话”、“相手の话”以及“气になる人”。前三项会进行迷你游戏，成功完成后则算是会话成功。

カードの话：对方将会出示一张卡牌的图案，需要你选择三个选项中与其关系最密切的选项。

数字の话：在限定时间内完成“同调召唤”的计算式。“同调召唤”的规则见上文。



相手の话：爬梯子的游戏，将屏幕上的话语正确连接起来，达到激励对手的目的则算是会话成功。

气になる人：可以向对手询问随机三名角色的具体情报。该角色会在地图画面上表示出所在位置；区域画面中会显示该角色现在的心情；对话画面上会显示该角色对选择的话题有多少兴趣。这些情报在一天中都有效，请务必积极掌握大量角色的情报。

如何获得卡牌

卡牌主要以两种途径获得。一是在区域画面移动时，偶尔会看到掉落在地上的卡牌，只要将其拾取就能获得。另外一种方法则是前往“シティ繁华街”，用决斗获胜赢得的DP在卡牌商店中进行购买。

顺便一说，在“シティ繁华街”调查“アイテムターミナル”可以用DP换取道具，用来作为礼物送给他人来增进好感度。不过每人喜欢的道具都不一样，可要仔细挑选。



デュエル!

向对手发起决斗邀请。选择后会进一步选择申请的决斗种类。

自分がデュエル：自己和对手进行1对1的通常决斗。

パートーナーがデュエル：与自己同行的同伴跟对手进行1对1的通常决斗。这场决斗玩家只需观战。

タッグデュエル：玩家和自己的同伴与对手以及对手的同伴进行2对2的组队决斗。

ハンデデュエル：满足特定条件后才会出现的特殊决斗。





对话画面详解



在进入对话画面后，可以选择“话す”、“デュエル！”、“诱う”和“プレゼント”4个选项。

诱う与プレゼント

"诱う"可以邀请对方成为你的同伴，当然也会有失败的时候。"プレゼント"则是赠送礼物，如果选择的礼物得当，则会提高好感度以及改善对方的心情。

与对方打好关系的要点

故事模式的主要目的就是将所有角色的好感度达到最高，因此如何与目标打好关系就是重点。在行动中尽量意识到以下的要点，将对你的行动有极大的帮助。



擅用"气になる人"

被选择到的角色，其大量情报都会公布在画面上，对于进展关系非常有利。

改善对方的心情

当对话的角色心情不好的时候，不管是进行会话还是决斗都不会增加多少好感度。此时应该给他送礼，就可以改善他的心情了。

注意对方的兴趣度

当对方对当前选择的会话兴趣度越高时，成功后增加的好感度也就越大。兴趣度会在角色心情好的时候慢慢回复。有时候也可以通过赠送礼物来回复。

尽量申请组队决斗

组队决斗比起通常决斗所增加的好感度更高。

带着对方喜欢的角色前去对话

对话的对象对于跟玩家同行的角色也有感情差别。尽量带着该角色抱有好感的同伴前去对话，获得的好感度也会增加。

自由决斗



分为通常决斗"ノーマルデュエル"、组队决斗"タッグデュエル"和观战模式"CPU观战ノーマルデュエル"。下属选项中还可以改变角色初始生命值以及每回合的考虑限制时间。玩家使用的卡组是在故事模式中收集到的卡组，可以选择的同伴和对手也是故事模式中结识的角色。

卡组菜单



在此模式下主要进行卡组的调整和配置。故事模式的PDA菜单中也可以进行这一操作。在游戏中获得的卡牌全部都放在"かばん"中，需要玩家将其手动放入主卡组"デッキ"、特殊卡组"EX"以及备用卡组"サイド"中。放卡的规则请参照首页。有不了解的部分，也可以在编集模式下按START查看帮助。

操作	效果
方向键	移动光标
滑杆	拉动卡牌情报栏
○	移动卡牌
×	取消/退出
△	打开编集菜单
□	切换主卡组、副卡组与卡包
L/R	打开快捷菜单
SELECT	改变卡牌表示方式
START	帮助

基础数据

该菜单下可以查看登场角色的情报、已收集的卡牌列表、CG图片以及音乐鉴赏。另外还有决斗规则和卡牌编集的帮助说明，以及禁卡、限制卡和准限制卡的列表，有不明白的地方应该时常查看。



故事模式其实就是一个收集卡牌的过程。这个系列真正的乐趣自然是与人对战，因此系列粉丝们也不应该放过再次收录新卡的本作。"《游戏王》系列"现在已经非常庞大，各种卡组的各种战术可谓层出不穷，实在不是短短一篇特快的篇幅就能分析得出的。希望这篇文章能够带领一些兴趣不高的玩家踏入《游戏王》的世界，那白菜就算没有白费功夫了。官方OCG规则一定要熟记，那可是所有战术的基本。

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：乌冬

上辑栏目刚吐完《逆转检察官》的槽，没想到《逆转检察官2》又在最近公布了，我连第一作都还没有通关呢。令人遗憾的是，这次TGS仍没有《逆转》正统作的新消息，巧舟啊，赶快来弄《逆转5》吧！

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 喜欢2D横版游戏的玩家・蝙蝠侠的粉丝

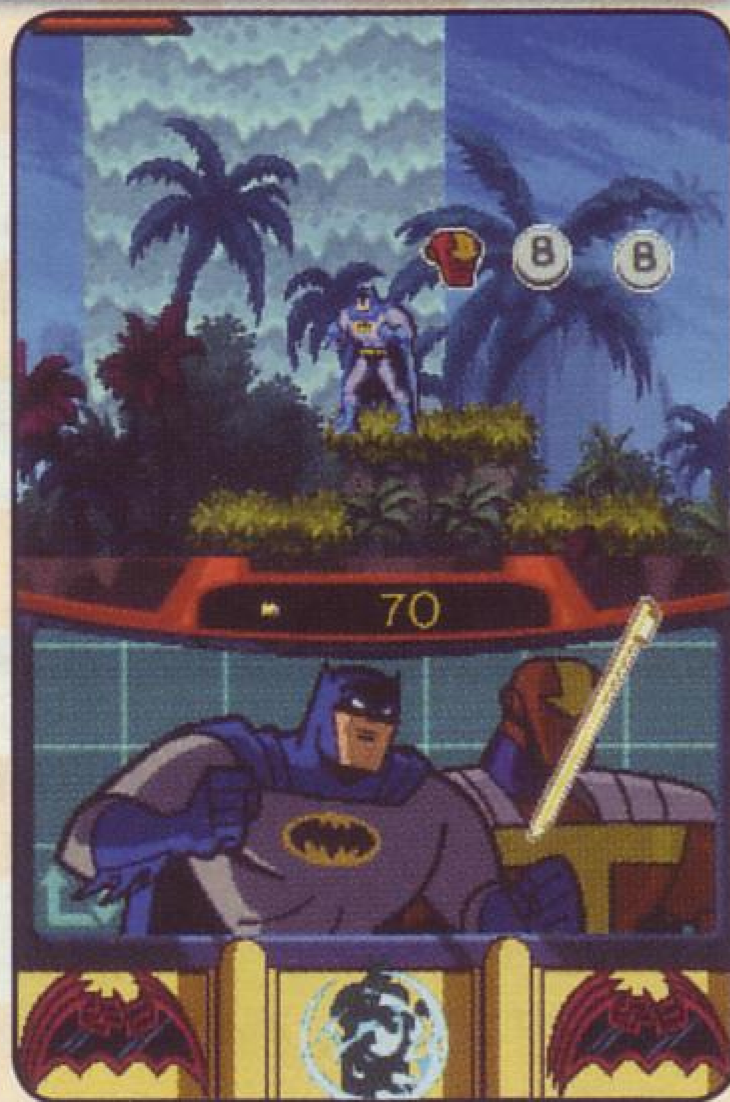
NDS 蝙蝠侠 英勇与无畏

Batman The Brave and the Bold

Warner Bros	ACT
汉化版	欧版编号：5185

蝙蝠侠再临！

《蝙蝠侠》这几年可以说是出尽了风头，其电影成为了继《蜘蛛侠》之后最为成功的漫画英雄电影。《黑暗骑士》也刷新了美国本土的多项票房纪录，同时全球票房也超过了10亿美元。游戏方面，《阿克汉姆疯人院》获得了媒体与玩家的一致好评，全球销量也突破了300万套……这款《蝙蝠侠》游戏也有它的来头："《英勇与无畏》系列"是DC Comics推出的集结多位漫画英雄的"关公战秦琼"式大杂烩漫画，2008年11月华纳动画开始播放以蝙蝠侠为中心并集结了绿箭侠、塑胶人、红色风暴、潜水侠等多位漫画英雄的《蝙蝠侠 英勇与无畏》，本作则是根据这部动画改编而来。既然是这种大杂烩式的作品，那游戏的世界观自然也是一扫蝙蝠侠原作阴暗深沉的主题，多了一份夸张和幽默，而游戏的舞台也从原来的哥谭市延伸到了全世界甚至是外太空。本作是一款2D横版过关游戏，无论是游戏的画面风格，还是战斗手感、关卡设计、BOSS战设计都具有强烈的FC游戏的感觉，当然，这正是制作者想尽力追求那种复古的风格。在每个关卡中除了可以操作蝙蝠侠外，还配有一个独特的漫画英雄，他们的能力各有特色，玩家可以随时在蝙蝠侠和另一位漫画英雄之间切换，当完成后一个关后玩家还能够解锁对应的挑战关卡。在关卡中玩家能够获得金钱，以此来为蝙蝠侠购买各种能力强化道具，另外关卡中还隐藏着大量的角色扭蛋等待着玩家收集。



▲战斗时感觉手感有点"沉"，然而又不失爽快感。



▲游戏玩起来有一种玩FC动作游戏的熟悉感。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

NDS

蜘蛛侠 破碎次元

Spider-Man: Shattered Dimensions

Activision	ACT
欧版	编号：5216

最近DC Comics推出了《蝙蝠侠》的游戏，而其老对手Marvel也不甘寂寞，在同时期推出了本作。与之前大多数《蜘蛛侠》游戏不同，本作并非改编自电影，而是一款剧情完全原创的游戏。正如游戏标题所示，本作最大的噱头来自于多个空间次元的蜘蛛侠。玩家除了操作普通的蜘蛛侠以外，还会进入过去次元空间操作黑暗蜘蛛侠以及未来次元空间操作蜘蛛侠2099。本作在许多细节上都借鉴了一款十分出色的X360下载游戏《暗影恐惧》。本作采用3D画面，2D ACT玩法，玩家会在地图区域内不断探索并达到任务地点（类似《恶魔城》）。三种蜘蛛侠都有各自能力的优劣，不过游戏进行到一定阶段后能够进行能力的相互传送，玩家可以借此探索更多的区域。另外本作还同时推出了X360版和PS3版。



▲本作的打击手感还算不错。

推荐给 喜欢《蜘蛛侠》的人・喜欢2D地图探索ACT的玩家

PSP

甘井子传说

甘井子传说

建英社	AVG
中文版	容量：约50MB

本作是一款由国人制作的原创文字AVG游戏，它由建英社游戏制作组制作并在今年4月发布了PC版，近日该作由掌机开发者之家移植到了PSP平台。游戏的故事取材自民间传说，它根据大连市甘井子区的传说演绎而成，讲述了男主角连生的家乡连年干旱，男主角不得不为了村子而四处打井寻找水源，然而在一次打井时却偶然遇到了女主角小清，由此便展开了一段凄美感人的爱情故事。除了音效外，游戏的剧本、美术、音乐等其他所有部分均为制作组原创，而游戏中男主角连生和女主角小清也配有中文语音。本作最大的特色在于画面，醇厚的中国水墨画风格画面极具东方色彩，韵味十足，十分吸引眼球。游戏的流程不长，大约半个小时就可以通关。



▲本作最大的特色在于画面。

推荐给 喜欢中国水墨画的人・支持国人原创游戏的玩家

PSP

终极格斗冠军赛2010

UFC Undisputed 2010

THQ	FTG
美版	容量：约1.5GB

UFC是美国一个以高自由度著称的格斗联盟，与声明远扬的WWE摔跤联盟不同，UFC更加强调格斗技术的综合性。本作共收录了100多位格斗家，各个角色的动作不仅真实富有打击感，招式特点也是各具特色，玩家可以在游戏中体验到空手道、古典摔跤、跆拳道等各种武术流派的魅力。赛场上的战斗是非常残酷的，玩家需要不断地移动走位找出对手的破绽，抓住转瞬即逝的机会将对手放倒在地。而进攻的同时玩家对防御也不能掉以轻心，一旦被对手抱住后应该以最快速挣脱束缚，避免受到敌人的致命一击。值得一提的是本作的比赛氛围营造得比较真实，除了邀请到原班播音团队配音外，游戏在赛场中还安插了举牌女郎、裁判、训练员等角色，配合着观众们如潮水般的喝彩声，玩家会不自觉变得热血沸腾起来。



▲赛场上选手之间的斗争异常激烈。

推荐给 想研究各类格斗技法的人・UFC格斗联盟的粉丝

NDS 阿拉伯情迷（汉化版）

アラビアンズ ロスト

Prototype	AVG
汉化版	编号：4208

本作是2006年在PC平台上推出的同名恋爱AVG游戏的移植加强版。玩家在游戏中扮演一位“盗贼国王”的独生女，她被迫与一个恶徒订了婚约，而要想得到自由则必须在限期内筹集到1000万巨款才行。游戏中的第一主题当然就是挣钱了，除了贩卖打怪得到的道具外，开宝箱盗取物品也是一个生财之道，当玩家的开箱技术熟练后还可以去宝物库撬箱子，因为风险较大所以相应的收益也很高。如果玩家有信心还可以去赌场逛逛，运气好的话也会有一笔不错的收入。除了挣钱，玩家还可以和心仪的帅哥一起出门不断完成任务增加相互的好感度，根据好感度的不同剧情也会发生相应的变化。总的来说本作是一款特色鲜明的游戏，充满异域风情的画面和音乐给人耳目一新的感觉。



▲游戏场景设定充满了浓厚的中东味道。

推荐给 喜欢恋爱AVG的女性玩家·对阿拉伯风情感兴趣的人

NDS 高米迪战士 自然之王

Gormiti: The Lords of Nature!

Climax	ACT
美版	编号：5194



▲游戏中的技能非常有动感。

本作是根据同名电视动画改编的一款动作游戏。因为一个意外，蕴含了重组元素力量的古书被邪恶的熔岩王得到，为了粉碎他征服世界的阴谋，木、地、水、风四元素之王使用各自的力量与之展开战斗。本作的操作很容易上手，玩家在触控屏通过点击和拖曳的方式即可控制角色的攻击和移动。玩家控制的队伍是为三人一组，其间可以任意切换成员，但遭遇敌人时，玩家只能控制一名角色，剩下的两名角色则自动配合玩家做一些辅助性攻击。本作在动作游戏的基础上加入了丰富的解谜元素，玩家可以利用四种元素各自的属性特点来解开谜题，比如木元素可以利用藤蔓架桥，地元素可以破坏巨大的岩石等。虽说本作的谜题设置有时并不精妙，但不错的操控系统为游戏加分不少，喜欢此类游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢动作解谜游戏的玩家·原作动画的粉丝

NDS 魔法师的学徒

Sorcerer's Apprentice

Disney Interactive	ACT
美版	编号：5096

游戏的同名电影是尼古拉斯·凯奇继《国家宝藏》后与导演乔·德特杜巴的再次携手的作品，本片讲述了一位魔法师在曼哈顿寻找至尊转世并帮助他对抗邪恶黑势力的故事。游戏很好地还原了电影中的魔幻气氛，冷暗的色调和奇异的设定带给人神秘的感觉。游戏一共有六种不同属性的魔法，每种分为三个等级。玩家在释放魔法对敌人狂轰乱炸的同时应该注意从四周吸收法力，因为一旦法力用尽会变得非常被动。除了故事模式外，游戏还收录了生存模式、挑战模式等四种模式供玩家选择。本作最让人遗憾的地方就是敌人的重复率过高，许多敌人的区别仅仅是换了个颜色而已，让人感觉缺乏诚意。本作的电影已于9月9日在国内上映，喜欢魔幻题材电影的玩家不要错过。


▲我们的魔法师到底发现了一个什么东西呢？

推荐给 喜欢动作游戏的玩家·看完电影还不过瘾的玩家

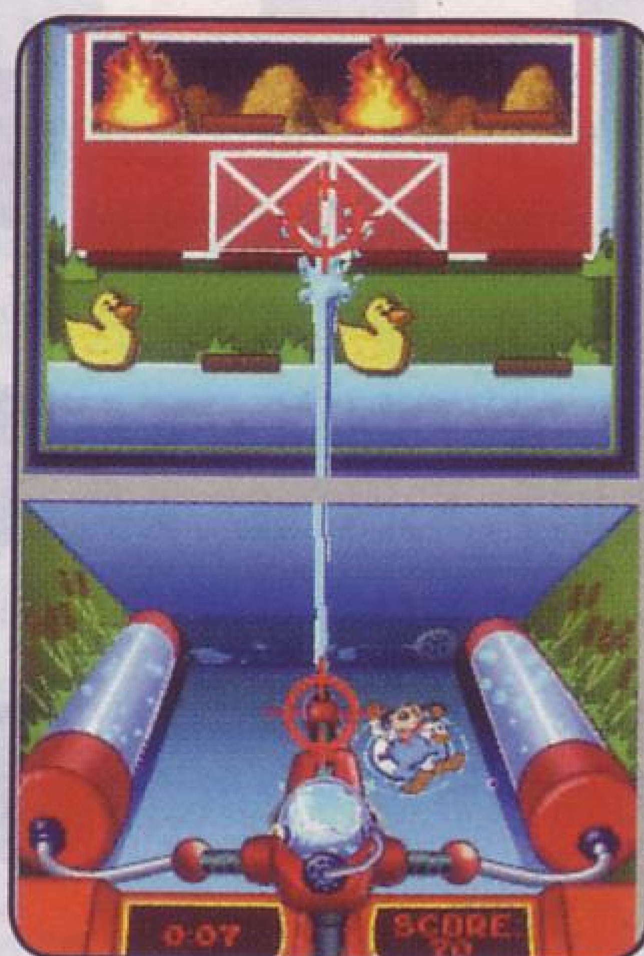
NDS

消防员山姆

Fireman Sam

Avanquest Software	ETC
欧版	编号：5195

在我们的印象中消防员除了灭火外也会做营救小孩、摘马蜂窝等一些颇有难度的工作，本作则是一款以消防员生活为主题的小游戏合集，和蔼可亲的消防员主角山姆要和同事们热心帮助社区居民，为居民解决各种困难。游戏的画面是典型的美式画风，人设显得夸张又可爱，给人一种亲近温暖的感觉。本作共收录了15个小游戏，它们被巧妙地串联在了剧情当中，不会让人觉得突兀，而这些小游戏都被分为三种难度，在完成后玩家会被颁发相应的成就徽章，鼓励玩家再接再厉挑战更高的难度级别。本作收录的小游戏大多是由诸如打地鼠、吉他英雄、大家来找碴等经典游戏元素改编而来，虽说缺乏了一些新意，但是在本作中也颇有一番趣味。



▲山姆正在深情款款地弹着吉他。

推荐给 喜欢小游戏的玩家·想无聊时打发时间的玩家

一品短消息

PSP 短消息

●NBGI出品，根据同名动漫改编的FTG《魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战》在近日发布了完全汉化版，喜欢原作的FANS不妨一试。

●SCEJ出品，集结我孙子武丸、竹本健治、麻耶雄嵩、大山诚一郎、绫 行人等诸多人气推理小说家的逻辑推理AVG《诡计×逻辑 第二季》在近日正式发售。

●“《游戏王》系列”的最新作，《游戏王5D'S 卡片力量5》在近日正式发售，喜欢卡牌游戏的玩家不要错过了。



●根据经典作品《指环王》改编的游戏《指环王 阿拉贡的冒险》在近日发售，玩家在游戏中将扮演刚铎之王阿拉贡在中土世界展开一场追求正义与和平的壮丽冒险。

NDS 短消息

●之前一品轩曾推荐过的文字AVG《玛丽与伽利的科学教室》在近日发布了0.5完整剧情测试版，游戏通过寓教于乐的方式把科学这个主题演绎得生动活泼。

●Majesco出品，跳票多时的策略游戏《英雄的黎明》发售，该作的角色和任务都非常丰富，推荐给喜欢美式策略游戏的玩家。

●根据1978年经典电影《油脂》改编的同名音乐游戏在近日发售，游戏的玩法类似于《应援团》，喜欢原作电影的玩家不妨一试。

●任天堂发行，“《雷顿教授》系列”三部曲的最后一作《雷顿教授与最后的时间旅行》在最近发售了美版。



最近上田文人的《ICO》和《汪达与巨像》PS3版终于正式公布了！游戏不仅支持高清，而且还对应3D。对于这两个游戏小翔肯定是首发必入，只可惜现在的3D电视价格实在太离谱，不然还真想试试PS3上的3D游戏会是一个什么样的效果。

专题企划 SPECIAL FEATURE

火车驾驶模拟游戏漫谈

说起火车，相信大家都不会陌生，这些行驶在全世界铁路线上，兼具速度与气势的大家伙们吸引了无数人的目光。有些人成为了火车司机，更多人则始终保持着兴趣。当游戏这门互动艺术出现时，在游戏中驾驶火车也终于成为了现实。本辑的专题，我们就以掌机平台上的火车模拟驾驶游戏为主线，系统地说说各种各样的火车驾驶游戏及其相关的种种，接下来就开始我们的专题——Trains de，GO！

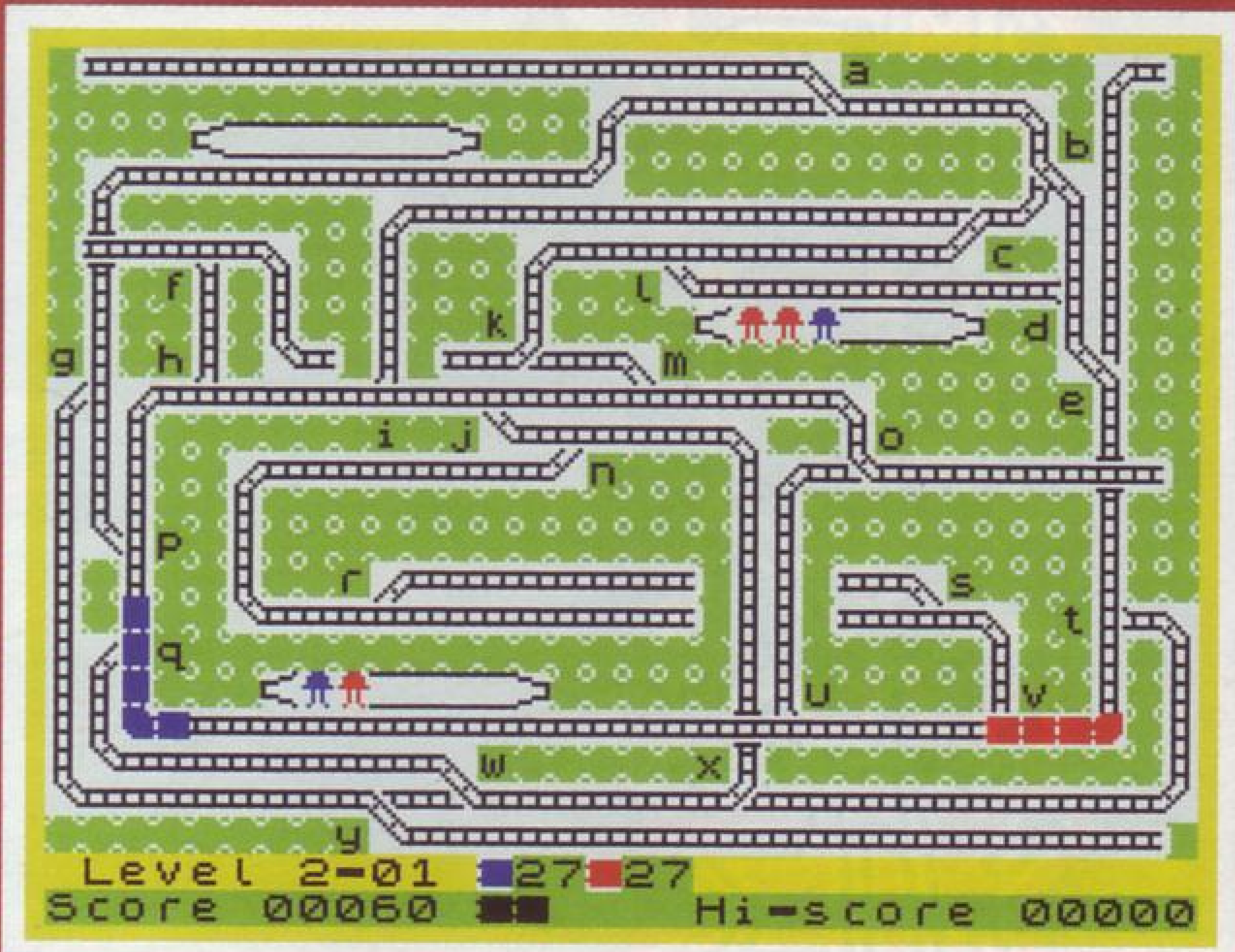
文 马修 协力 刁蛮の乐 美编 澄香

火车驾驶模拟游戏的起源

元祖火车模拟

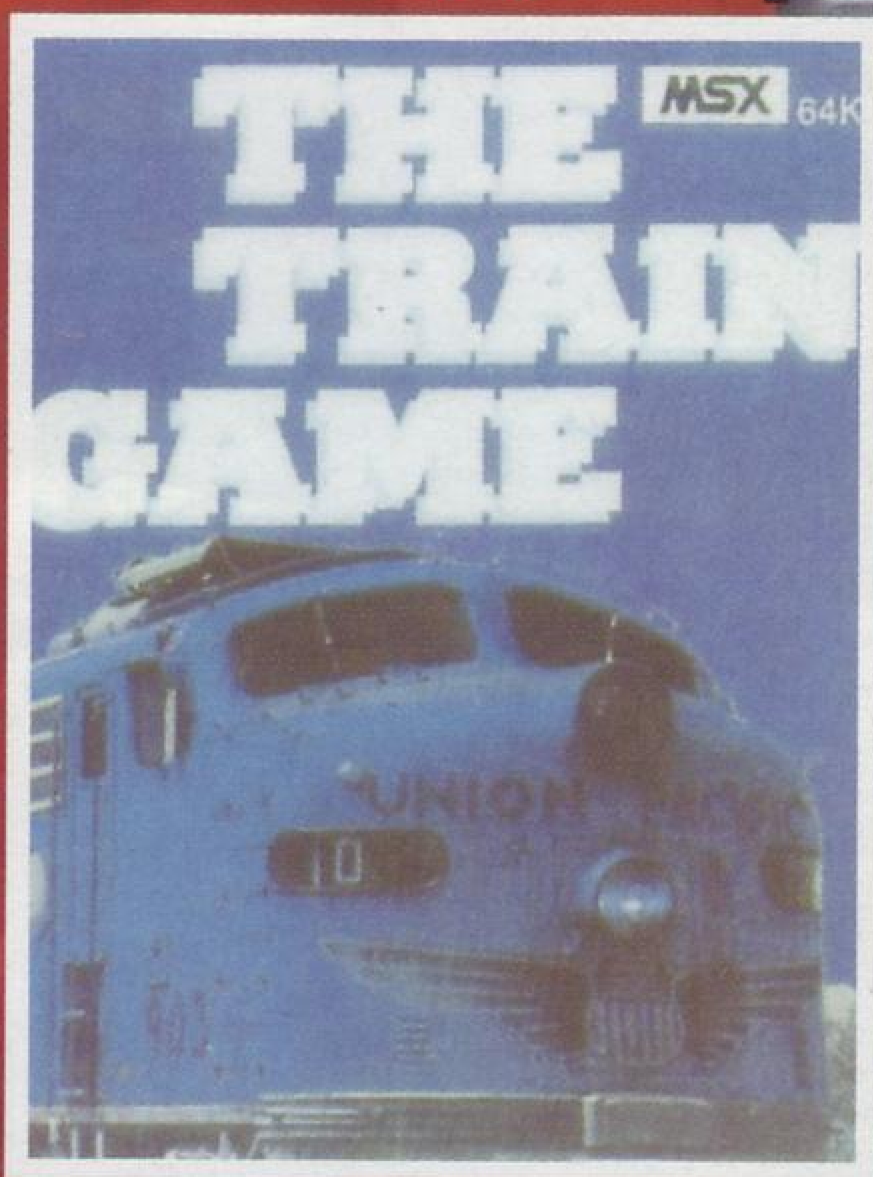
火车游戏

我们说起火车模拟游戏，第一联想到的往往是诞生于PS时代的《电车GO！》，诚然，火车模拟游戏的发展和游戏技术的进步是紧密联系的，然而这并不是说火车模拟游戏是近10年来的产物，早在1983年，Microsphere就在当时的主机ZX Spectrum上推出了一款名为《火车游戏》（The Train Game）的作品。



▲蓝色和红色的长条便是我方和NPC的火车，并排站着的章鱼状的东西就是乘客了。

游戏是俯视角，玩家的蓝色火车在轨道上不受控制地运行，玩家要做的是通过扳岔道来把火车引往车站去拉乘客以及防止脱轨——每一个岔道的扳道开关都对应一个按键，如果乘客等待时间太长就会愤怒走掉，这就少了得分机会。偶尔还会有对手的其他颜色列车出现在屏幕的铁路线上和玩家抢生意，这时同样需要我们用扳岔道的方式来除掉它们。受当时的硬件和软件限制，这款游戏以现在的眼光看起来那是相当简陋的，就像老式黑白手机上的《贪吃蛇》，但游戏是彩色的，铁轨、树林、乘客什么的也都还算清晰。1986年，该作还移植到了当时的日本电脑兼游戏机MSX上，容量则达到64K——现在看可能很小，但同时代的FC游戏可都只有几K大。严格意义上说，这款游戏的类型是火车运营模拟游戏，而并非我们这篇专题要讲的火车驾驶模拟游戏，但作为火车模拟游戏的始祖，它完全有资格在本篇专题中占据一席之地。



▲MSX版的《火车游戏》。

至目前为止，火车模拟游戏大体上分为三类，一类是铁路经营类模拟游戏，一类就是上面所说的始祖级但如今已经非常少的火车运营类模拟游戏，还有一类就是我们本辑专题中着重说的火车驾驶模拟游戏（以下简称“火车驾驶SLG”）。

火车驾驶模拟第一作

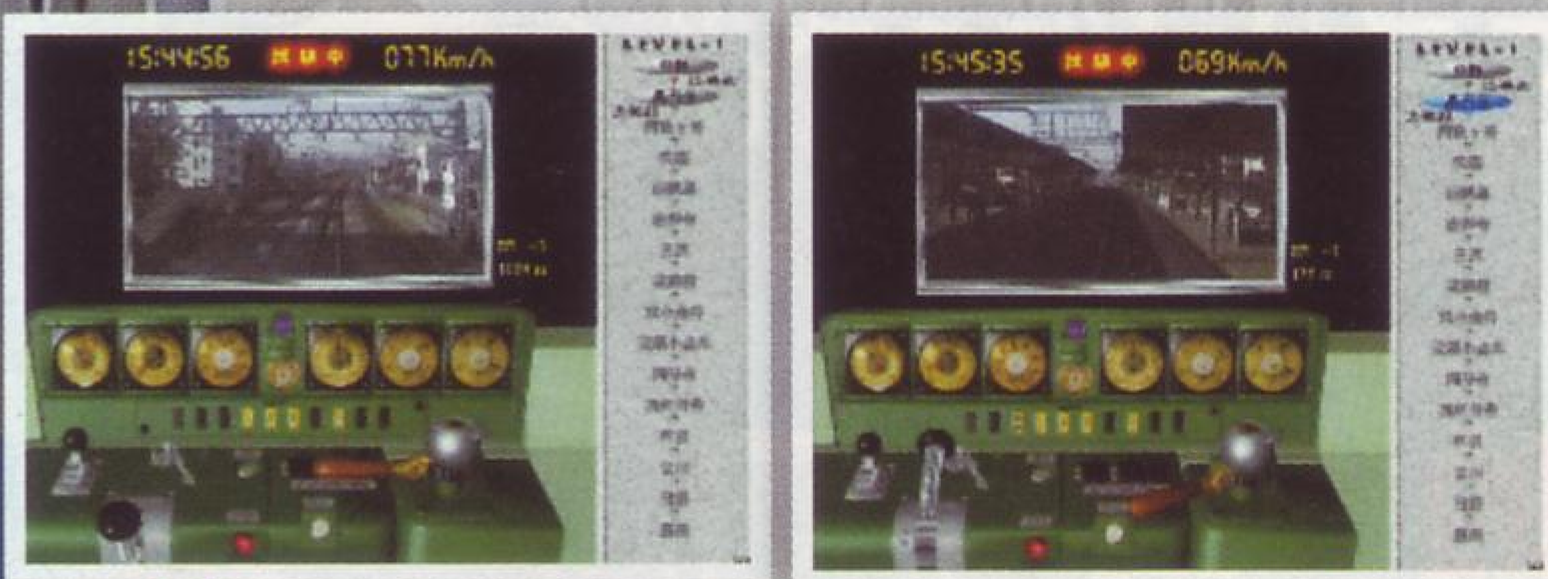
模拟火车 中央线201系

相比于经营和运营两大类型，火车驾驶SLG的出道要晚得多，或者说这类游戏和游戏技术的发展是息息相关的，驾驶火车要遵守的适时鸣笛、限速、准时准位到站这些基本规



则，但一路上的风光同样很重要，而这一路的风光，显然需要一定的硬件技术支持。

1995年，日本公司音乐馆——也就是“《模拟火车》系列”的制作厂商，在PC上推出了系列第一作《模拟火车 中央线201系》，开创了火车驾驶SLG的先河，也使分支类型众多的SLG阵营再添新丁。火车的3D建模在今天看是比较简陋的，但挂档、汽笛、运行、解说、报站等各种音效都已经具备，而准点到站、正确位置停车这些所有火车驾驶SLG的通用规则也都是从这款元祖级游戏中开始的——这是火车驾驶模拟和一般的竞速驾驶类游戏的本质区别，列车飙起速度当然没问题，但准时准点才是列车运营的关键所在。而着力表现一路上的风光，也成为该类型游戏的标志性魅力。


▲行驶与进站画面，都为实拍。

作为音乐馆“《模拟火车》系列”的一大特色——到站后调整位置（如倒车）的设定，也是从该作就已经有了的。实际游戏中，有一个很大的操作台，还有个小车窗，里面显示的沿途的景物都是实拍，但初代大概是机能和技术限制，掉帧问题比较明显，会明显感觉到景物是在一顿一顿地后移。不过音乐馆始终没有放弃实拍风格，随着科技的发展，实拍画面的运行也越来越流畅。此外，数字显示的时间速度、视频图片收集等也是初代便具备了的。可以说，作为火车驾驶模拟第一作，《模拟火车 中央线201系》的表现相当不错，并给以后众多的同类游戏制定了完备的规则。此后，第一作在《中央线201系》后又推出了10多个不同线路的版本。而在续作《模拟火车PLUS》中，车窗画面也终于加大了。



火车驾驶SLG大潮的引领者

电车GO!





虽然音乐馆在PC上开辟了火车驾驶模拟这一大类型，但当时个人电脑的普及度并不高，与之相比，专门的游戏机更为玩家大众所接受，《模拟火车 中央线201系》虽然开创了该类游戏的先河，但真正引发火车驾驶SLG高潮的，却是Taito旗下大名鼎鼎的《电车GO！》。



■《电车GO！》街机版的机台。

1997年3月，Taito在街机上推出了系列第一作，和实拍风格的音乐馆《模拟火车》不同，游戏采用3D制作，因此玩起来感觉非常流畅。两款游戏的不同不仅体现在景物的制作上，很明显的还有难易度的控制上。《模拟火车》在驾驶上的模拟非常强调真实性，因此即使保持匀速行驶后，速度仍会根据惯性、坡度等上下浮动；而



▲PS版《电车GO！》的封面。

《电车GO！》则只要把档挂到匀速行驶的位置，速度就没有太大变化了，虽然和现实中的运行有所不同，但这并不影响游戏带给玩家的真实感——游戏其实并不一定要完全和现实一致，在还原现实和体现游戏轻松乐趣的平衡上，Taito把握得非常好。而作为计算“生命值”的秒数在《电车GO！》中也处在正上方的中间位置，看起来更加直观。

该作于1997年12月推出了PS版，最终达成了102万的销量，此外还推了PC版。而后该作又在街机上推出加强版《电车GO！EX》，并于1998年10月1日移植到SS（世嘉土星）上，除了原有的要素和修正一些不足，还增加了雪天下运行的模式，雪天下电车的制动性大大降低，更增加了挑战性。不得不提的是，《电车GO！》这款作品虽然诞生在技术飞跃进步的3D时代，但根据掌机的机能，仍然取巧地在WS和GBC上进行了不错移植。

我国的“电车”主要指有轨电车、无轨电车以及近几年引入的导轨电车。日本电车则泛指各种电力驱动的机车。出于游戏玩家的习惯，本文在“电车”概念上尊重游戏原作。

掌机平台上的全面开花

掌机火车模拟的开山

口袋电车

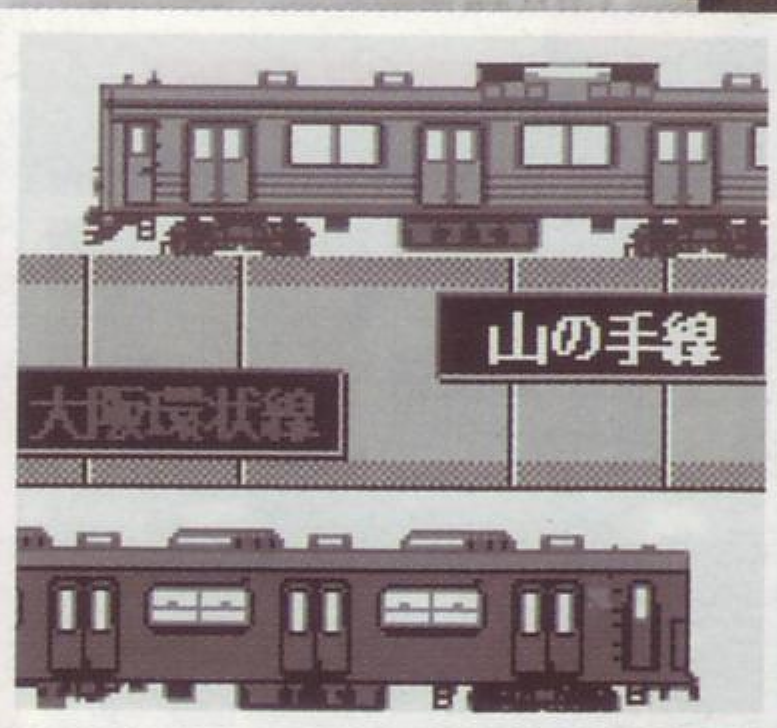
机种：GB | 发售时间：1998年10月30日



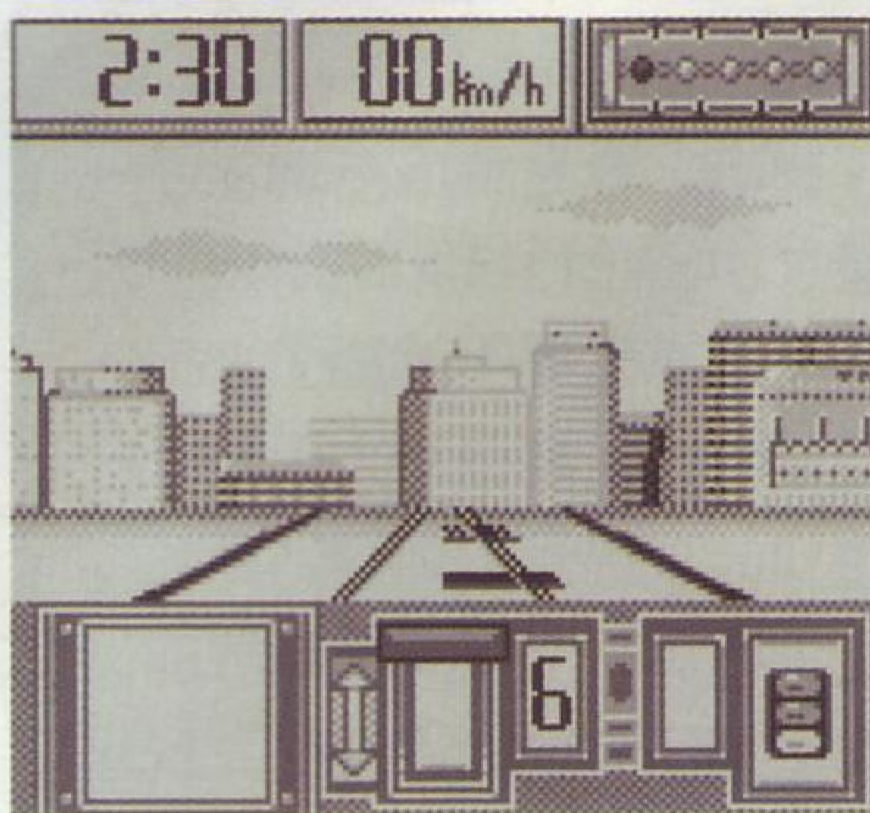
▲掌机火车驾驶SLG第一作《口袋电车》。

虽然《电车GO！》有向掌机移植，但并不等于说《电车GO！》在掌机平台上也是开山祖师，掌机上的火车驾驶SLG自有开拓者，那就是一家名为可可日本娱乐（Coconuts Japan）的厂商在GB上推出的《口袋电车》。

说起可可日本娱乐，相信没多少人知道，因为该公司的游戏开发历史到2000年就划上了句号。从1987年第一款柏青哥游戏开始，到2000年默默地退出，该公司开发的几乎都是陪衬级的小品游戏，但所谓世事难料，当初也许只是受到Taito的《电车GO！》的启发，又自知在家用机、PC领域跟风对抗不过Taito和音乐馆，就索性根据GB平台的特性，做了个2D的火车驾驶SLG。

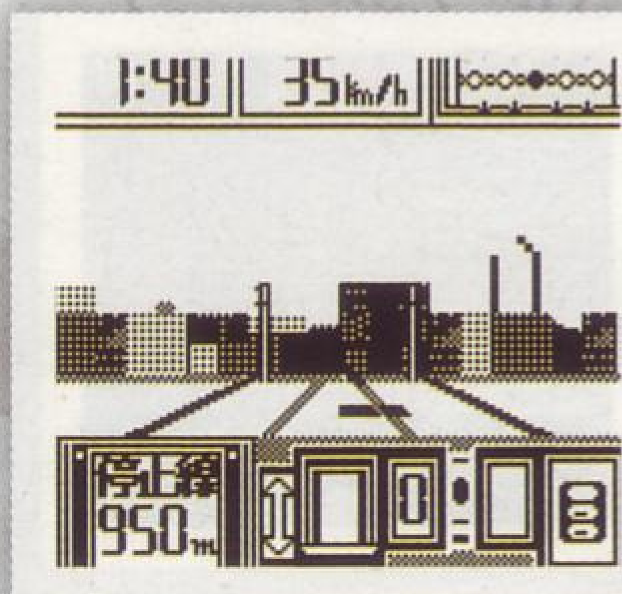


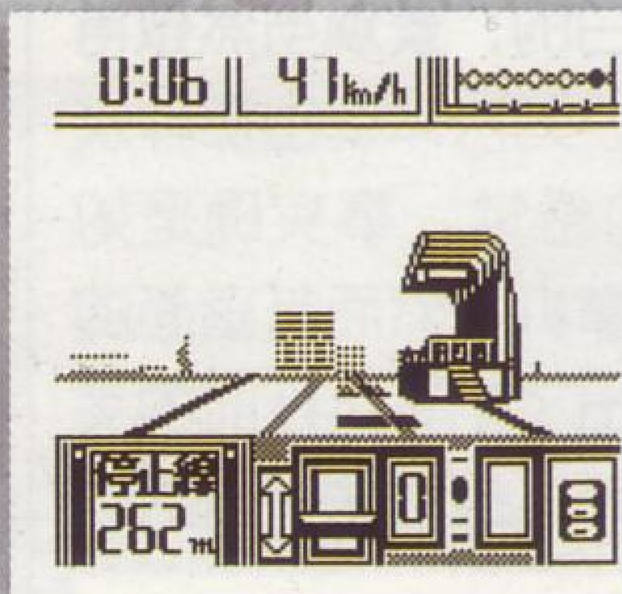
《口袋电车》收录了山手线和大阪环状线两条线路，完成了两条线路后还会增加隐藏的特急线路。游戏和《电车GO！》一样采用纵深视角，而表现纵深的则靠由远至近的电杆电线以及铁轨来实现。背景上确实有高楼大厦这些景观，但那些高楼山脉永远不会靠近，不过也通过背景画面的上下左右移动实现了转弯以及爬坡下坡的效果。游戏有雨天的设定，雨天对制动性的影响在游戏中得以体现；此外还有突发事故限速的设定，发生突发事故时要在限定时间内降到限定速度以内；而当完成行驶任务后，还会有驾驶手摇车的奖励关卡。

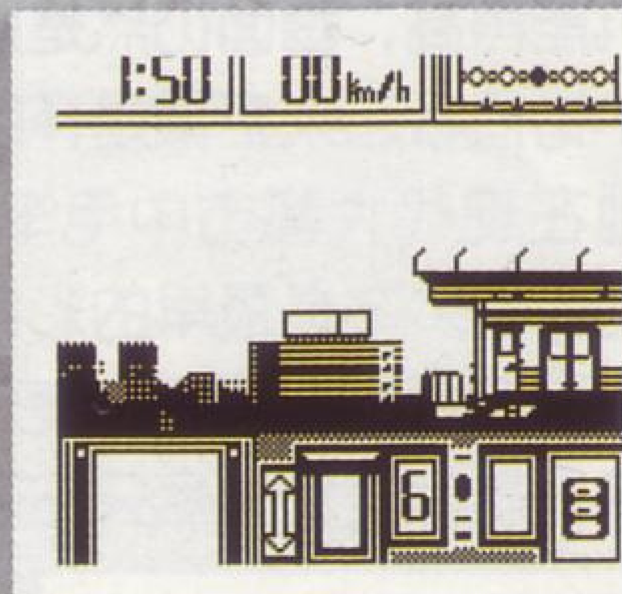


▲经过桥梁及进站出站时视角会切换。

游戏有个很讨巧的设定，就是在发车、进站以及经过桥梁隧道时，画面由纵深视点转为了侧面视点，避免了GB的2D机能无法模拟进站效果的同时，也大大增加了玩家的投入度。大概是考虑到GB的机能无法如街机、PS、PC那样模拟出逼真的火车运行时那规律的喀拉喀拉声，因此干脆在并不逼真的音效的基础上给加上了轻快的背景音乐。当然，比起《电车GO！》，初代的《口袋电车》的系统还是很简单的，比如画面上没有限速这一项，转弯进站时稀里糊涂就被扣了秒数，对于不熟悉电车规则的玩家那是非常郁闷的；而且游戏只有距离1000公里以内才显示到站距离，当跑超过1000米的长线时，玩家无法根据距离来调节速度。尽管如此，这款掌机平台上的火车驾驶游戏开山之作仍然可以说充分利用了GB有限机能，将火车驾驶SLG精髓体现出来的作品。







▲游戏中电车行驶时的画面。



电车GO！

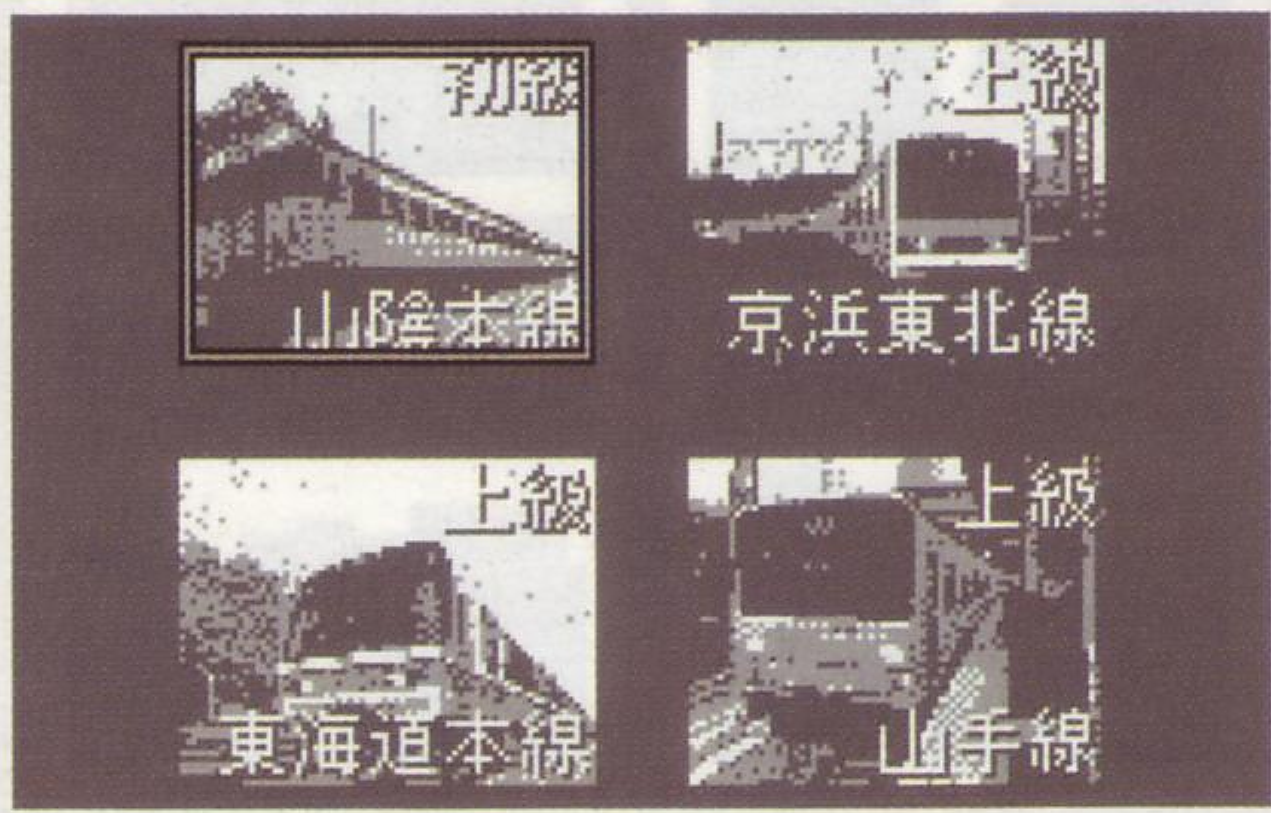
机种：WS | 发售日：1999年3月4日



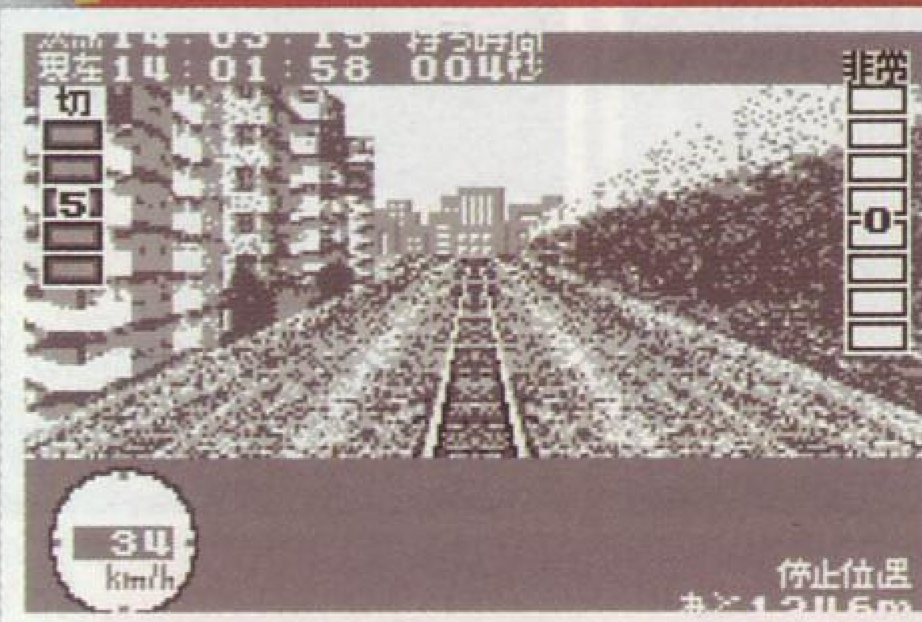
▲WS版《电车GO！》封面。

大概是有《口袋电车》吃螃蟹在先，而掌机市场的新贵——同样由GB之父横井军平开发的WS又有着16位的不错机能，所以Taito也终于知道该怎么开发掌机版的《电车GO！》了。那个时候借由《口袋妖怪》经历了重生的Gameboy，已经成为任天堂自家以及多数第三方的后花园，掌机市场蓬勃兴起，低成本高回报让很多厂商都想在掌机上面捞一把，Taito也不例外，于1999年3月4日在WS上移植了《电车GO！》。

开机便是一句清晰的人语——Densha de Go！是真正的人语，不是模拟声，仅这一声就让人不得不惊奇小小的掌机上也有如此的表现。进入游戏后共有四大线路可选，包括初级任务山阴本线以及上级任务京滨东北线、东海道本线和山手线。画面要说没有马赛克那是不可能的，但整体上来说，从远到近的一路上的景色建筑做得也还算可以，这一点绝对比《口袋电车》那只有电线杆的沿途景物要好，但一路上会明显感觉到跳帧。作为火车驾驶SLG的掌机版，本作的素质还是相当高的。除了画面，本作火车跑动时的喀拉喀拉音效以及鸣笛声都不错，虽然背景没有BGM，但一路上运行时的音效加上路上的信号声，倒也不觉得单调。



▲一开始就有四条线路选择。





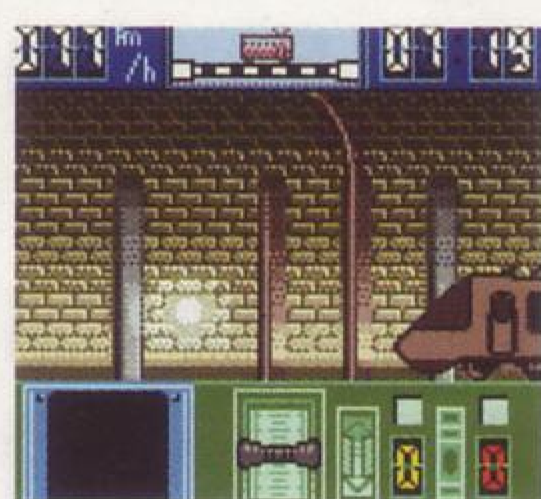


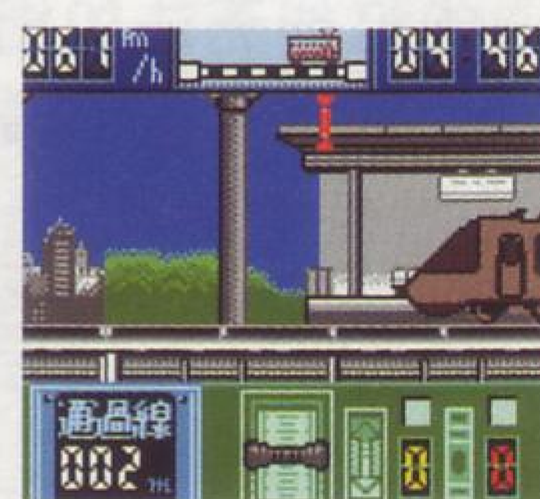
▲电车运行画面，分别为城市中、进隧道前和进入站台。

口袋电车2

机种：GBC | 发售日：1999年4月2日

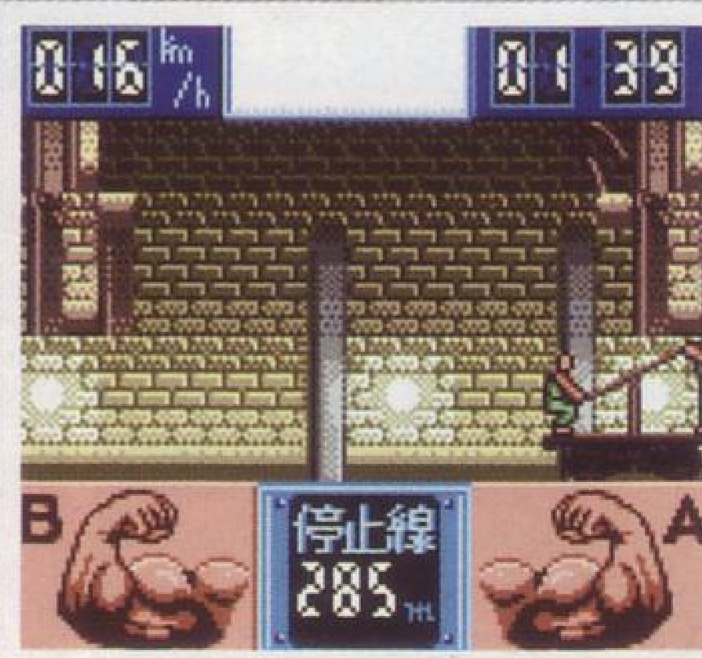
有种竞争叫做“你方唱罢我登场”，Taito的《电车GO！》首次登陆掌机平台的不凡素质有目共睹，而首个在掌机平台推出火车驾驶SLG的可可娱乐自然不会袖手旁观。和Taito对机能的看重不同，Coconuts Japan对于任天堂掌机新贵GBC——游戏史上首个完好实现彩色化的便携游戏机更情有独钟。WS机能再高，画面仍然是黑白的，景观虽然做得不错但看起来更像是怀旧，无法体现出那种疾驰在现代大都市中电车的感觉。事实确是如此，GBC不是最早的彩色掌机，然而其画面的柔和和鲜艳却很好地表现出了电车运行时的美景，虽然景物仍然只在远处，但沿途经过的除了电线杆还增加了树木，算是给旅途增加了一些绿色。游戏收录了小田急行线和南海线。系统上，前作没有的限速提示终于给加了上来，玩家不用再被扣冤枉分，这算是一大改进；但跑长线任务时超过1000米仍然没有到站距离的设定，还是有些让人不爽，而且突发事故的设定也取消了。本作增加了大量的通过站，玩起来比前作爽很多，尤其是长长一条线路完成的时候，颇有一气呵成的爽快。此外还增加了用于练习的地铁任务。尽管行车系统上比起《电车GO！》要差上一些，但该作在要素丰富程度和趣味性上，还是颇有自己独特风格的。





▲特殊路段视点会变更。

“《口袋电车》系列”共推出两作，之后再无音讯，而可可日本娱乐的游戏开发史，也在2000年结束，开创了掌机上首款火车驾驶SLG、有着自己独特系统与特色的“《口袋电车》系列”，就此划上了句号。



▲特色的手摇车奖励关卡。









▲游戏的实际运行图。

电车GO！ 2



▲PS版《电车GO！2》的封面，本作更侧重于高速急行电车。

借着初代《电车GO！》一炮走红的热潮，Taito也正式转型成为火车驾驶SLG开发专业户，距离初代推出的一年后的1998年3月，Taito在街机上推出了《电车GO！2 高速篇》，相对于1代，收录了新干线和急行线的本作更强调高速行车的爽快。次年该作推出了PS移植版，增加了线路和车型。

街机上则早在PS版推出的半年前就推出了该作的改良版《电车GO！2 高速篇 3000番台》，除了系统改良，也在原版基础上进一步增加线路和车型。1999年7月23日发售的《电车GO！64》便是以该作为蓝本移植。2000年1月20日，该作还推出了DC的同名移植版。





▲《电车GO！2 高速篇 3000番台》和对应声控功能的《电车GO！64》。。

电车GO！2

机种：WSC | 发售日：1999年10月7日



▲WS版《电车GO！2》的封面。

有了前作的掌机版开发经验，《电车GO！2》登陆WS平台也并不奇怪。不过这个时候的Taito正忙于新作的开发分身乏术，所以便将游戏授权于CyberFront来制作掌机版的《电车GO！2》。CyberFront在PSP上有“《EVA》系列”、《美少女梦工厂4》等作品，早年还由SNK授权开发了PC版《侍魂》，并代理过《DOOM3》、《横行霸道 唐人街战争》等美式游戏在日本的发行，可谓是多方位发展。而1999年的CyberFront并没什么成绩，惟一拿得出手的大概就是在PC上移植了《饿狼传说3》，首次做掌机游戏，虽然有点陌生，但有Taito亲自示范在前，难度倒也不是很大。

游戏让人惊喜的地方在于不同车型的挂档、关门以及鸣笛乃至运行时的音效，均不错地还原了现实，至于画面——马赛克依旧很明显，背景跳帧问题依旧没有解决，但还是增加了拐弯等新要素。总体上说，《电车GO！2》的表现比起WS版的前作，进步不大但也算明显。两作WS上的《电车GO！》虽然画面黑白又有些跳帧，但作为“《电车GO！》系列”在掌机平台上的初次登场，可圈可点之处不少，堪称是“麻雀虽小，五脏俱全”。





▲过桥和进站画面，玩进去才会发现本作比WS版前作的进化之处。



▲依旧是黑白画面，和前作基本相同。



▲游戏中有了弯道的设定。



▲完成任务后依旧有评价系统。

电车GO！2

机种：NGPC | 发售日：1999年10月21日

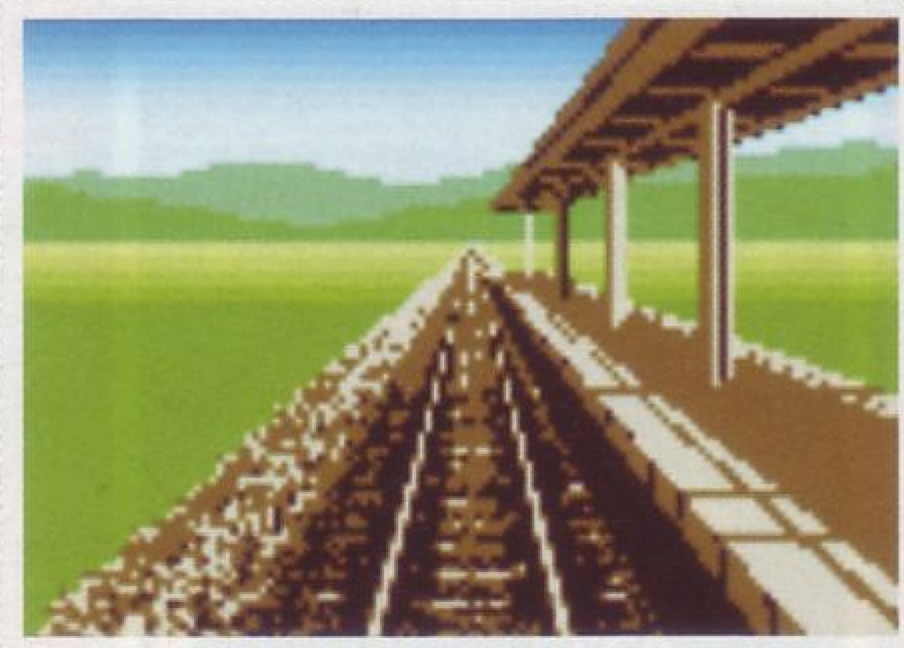


▲SNK自己制作的《电车GO！》。

在Taito对黑白但拥有16位机能的WS很看好时，另一个16位掌机NGPC上也推出了《电车GO！2》，由当时正意气风发的SNK在获得Taito授权后亲自制作。这款SNK做的《电车GO！》是非常有特点的，以同为16位掌机的WS平台来比较，NGPC版有彩色这一先天优势自不必说（也对应黑白的NGP），在画面丰富程度和流畅度上，SNK果断地选择了后者，在这款“为随时随地玩格斗游戏而诞生的掌机”上跑电车，异常顺畅。画面景物上虽然比WS版的《电车GO！2》单调一些，但也超过了WS第一版的《电车GO！》。强调“急行”的《电车GO！2》和



▲NGPC版《电车GO！2》的画面其实也就地面部分简陋。



▲空无一人的站台显得很冷清……

画面顺畅的NGPC的相性还是相当高的，玩起来有点NGPC上那些SNK大头格斗游戏的感觉。游戏在按键布局方面以及加减速的时间上与Taito原版有一些不同，玩惯了Taito以及CyberFront的移植版的话，玩这款《电车GO！》时需要在加减速度上适应一段时间。



▶这样的轨道变化在高速行驶时非常有感觉。

电车GO！

机种：GBC | 发售日：1999年12月10日



▲“《电车GO！》系列”最终还是登陆了GBC平台。

Taito在做火车驾驶SLG方面是很棒的，但是在市场形式判断上却很一般，《口袋妖怪》引发了掌机风暴是不假，但风暴主要还是作用在任天堂自家的掌机平台上，而WS和NGP、NGPC即使机能比GB、GBC强出很多，可仍然不被广大玩家认可，个中原因说起来就复杂了，也不是咱们这里要说的主题。总之大伙知道，《电车GO！》在WS、NGPC上一共出了三作，素质都很赞，但销量却都很不赞。于是无视了GBC许久的Taito，这次不得不默许让CyberFront把“《电车GO！》系列”也移植到GBC上去。




▲运行画面，画面上的背景相当丰富。

1999年12月10日，GBC版的《电车GO！》发售了，CyberFront再次展示了其高超的移植水平。理论上说，8位的GBC照比WS和NGPC那是差了一个时代的，但CyberFront就是有实力把GBC版的《电车GO！》也做得有模有样，游戏标题画面那句“Densha de GO”不仅保留，发车信号灯亮起时也有人语提示。初次登陆GBC的《电车GO！》，玩起来的感觉和《口袋电车2》确实大不相同，颜色上来说，本作不用照顾GB兼容所以颜色更鲜艳，场景也是《口袋电车2》无法比拟的，楼房、桥梁、站台等一应俱全，但和WS版的两作一样有掉帧现象、一些大型背景更有“突然出现”的感觉。游戏比较糟糕的就是音效了，但GBC的音源本来也不怎么样，模拟不出WS和NGPC版《电车GO！》的音效倒也在情理之中。综合各方面来说，该作也是充分利用了GBC有限机能制作出的一款颇具素质的《电车GO！》。



◀以书籍的方式来显示运行任务。



▶特别准点准位到达依然有秒数奖励。

电车GO！2

机种：GBC | 发售日：2000年12月8日



▲附赠有电车图鉴和电车卡的特别版GBC《电车GO！2》

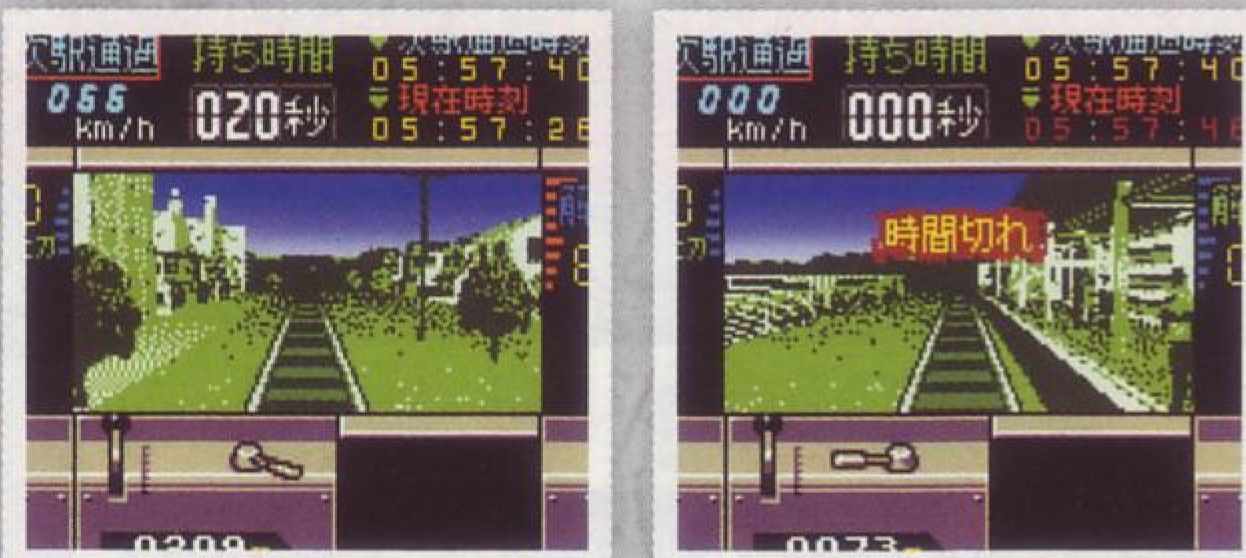
大概是厂商在观望或者犹豫吧，总之GBC版的《电车GO！2》比WS、NGPC版的来得晚很多，但该来的总是要来的，2000年12月8日，GBC平台的《电车GO！2》终于推出。

游戏同样是移植自原版《电车GO！2》，首先就是菜单的“图鉴模式”相当醒目，但发车时的人语没了。整体上感觉和一年前GBC版《电车GO！》差不



▲运行任务开始时会有电车的特写。

多，包括颜色、背景内容、音效等。而由于二代大都是急行线，很多长线路上景物切换得往往更频繁，因此高楼大厦“突然出现”的感觉要比一代更明显。不过即使各方面都没什么进



▲运行画面和GBC版前作差不多。

化，相对于一代，二代的急行线玩起来也和一代有很大的不同——当然，这个要得益于Taito的原作选材成功。

大概是各个版本的销量及游戏表现均未达到Taito的期望，总之在GBC版的《电车GO！2》推出后，以后相当长的一段时间里，掌机平台上再没有《电车GO！》以及其他各火车驾驶SLG推出。相比在GBC、WS、NGPC上《电车GO！》的遍地开花，GBA时代却没有一款火车驾驶SLG登场，对于喜欢该类游戏的掌机玩家来说，确实是一个遗憾。



▲也有一些特别的惊喜哦。

《电车GO！》的特色作品与姊妹篇

《电车GO！》第一代横空出世，其新奇的玩法以及广大玩家对电车驾驶的好奇，使得首作《电车GO！》仅PS版的销量就突破了百万。经过第一作的热销后，一大批出于新鲜体验目的的玩家的热度也就不在了，尽管强调“急行”的二代玩起来和前作有不少不同之处，但销量还是骤减到50万，虽然不算少，但这一下减了一半的销量还是挺打击人的。大概是2代的销量骤减刺激到了Taito吧，总之以后的《电车GO！》便开始在题材上狠下功夫。Taito独家推出的《电车GO！》共有9作，其中不乏《通勤篇》、《旅情篇》、《专业版》、《蒸汽机车GO》、《山阳新干线》这些不同特点的火车驾驶作品，除了在轨道交通上模拟，Taito还推出了模拟公交巴士运营的《东京巴士》以及模拟客机驾驶的《喷气机GO》这些姊妹篇，下面我们将其中一些特色作品简介一下。

电车GO！3 通勤篇

收录了6条线路，时间段上包括了清晨、白天、傍晚和晚上，游戏的最大特色便是上班高峰时段的上班族们了。该作2000年3月推出街机版，次年3月15日移植到了PS2上。



▶挑战上班上学高峰时段庞大的乘客流量是该作的特色。

电车GO！专业版

正如其名，《专业版》比起其他的《电车GO！》更强调操作的专业性。该作于1999年12月9日登录PS平台，并对应了当时的PS外设周边Pocket Station。2001年该作又推出了PC版。在2003年，Taito还在PS2上推出了该作的续作《电车GO！专业版2》。



▶《专业版2》的运行画面。

电车GO！山阳新干线篇

《山阳新干线》的最大特色便是其新干线要素：子弹头高速列车、上万米的运行距离、风驰电掣的高速度。除了标题中的山阳新干线，游戏还收录了博多南线。该作后来于2007年在Wii上推出了加强版。



电车GO！旅情篇

普通运营也好，急行也好，通勤也好，专业也好，各种版本的《电车GO！》玩起来都多少有那么一些大同小异，而《旅情篇》的与众不同之处在于该作中收录的都是气压电车，也就是我们常说的有轨电车，这种电车穿行于街市马路之间，每站的长短也和公交车差不多，因此玩起来别有一番轻松的乐趣，扑面而来的樱花、雪花等都更给玩家的电车驾驶之旅平添了一份浪漫，游戏中收录的蒸汽小火车也让人颇为好奇。



蒸汽机车GO！

古老的蒸汽机车的爱好者非常多，虽然操作性能差且耗费能源多，但奔跑起来那种轰隆隆的气势却是现代电车无法比拟的。本作也正是这么一款针对蒸汽机车爱好着的游戏，游戏以保留了蒸汽机车的北海道为舞台，其中不乏冰天雪地的场景。由于是蒸汽机车，所以比其他的《电车GO！》增加了诸如放汽、排砂、加煤等操作——游戏的独特乐趣不必说，尤其值得称赞的是蒸汽机车性能的再现，玩家可以在游戏中体会到驾驭这些老爷级火车有多么不易。



东京巴士

Taito又一款模拟驾驶游戏系列，只不过在游戏中玩家要驾驶的是公交大巴，和《旅情篇》一样是穿梭在马路街市中。虽然日本的交通规则和我们有很大不同，但游戏的教学模式很体贴，游戏玩起来也很轻松。游戏总共有两作，分别在2001年和2005年发售。



CR狂热电车GO！

这个游戏系列可不是火车模拟驾驶，而是柏青哥机台，2000年由柏青哥大厂SANKYO推出，共有SP、GP、EX三个版本。该作后来还收录在PS游戏《柏青哥模拟》中。2006年7月，《电车GO！》主题的柏青哥机台游戏还推出了第二作——《CR狂热电车GO！2》。



▲CR狂热电车GO！。



▲CR狂热电车GO！2。

EL-SPIRITS版《电车GO！》

日本公司Epoch推出的固定游戏小主机EL-SPIRITS上的《电车GO！》，EL-SPIRITS和Game & Watch、宠物蛋差不多，点阵液晶屏、固定游戏，而这款《电车GO！》则是Epoch获得Taito授权后制作的，运行线路包括了8个车站。



喷气机GO

Taito在模拟驾驶方面的探索很多，这个系列正如其名，是驾驶喷气客机，主要操作是加速、起飞、在高空根据雷达指示控制高度和方向，并在雨雪多云等气候环境下保持平稳飞行，最终平稳降落。2000年2月第一作在PS上推出，2002年在PS2上又推出第二作。2000年10月第一作还移植到了GBC上，而2005年推出的同样以第一作为蓝本移植的PSP版则更为如今的掌机玩家所熟悉。

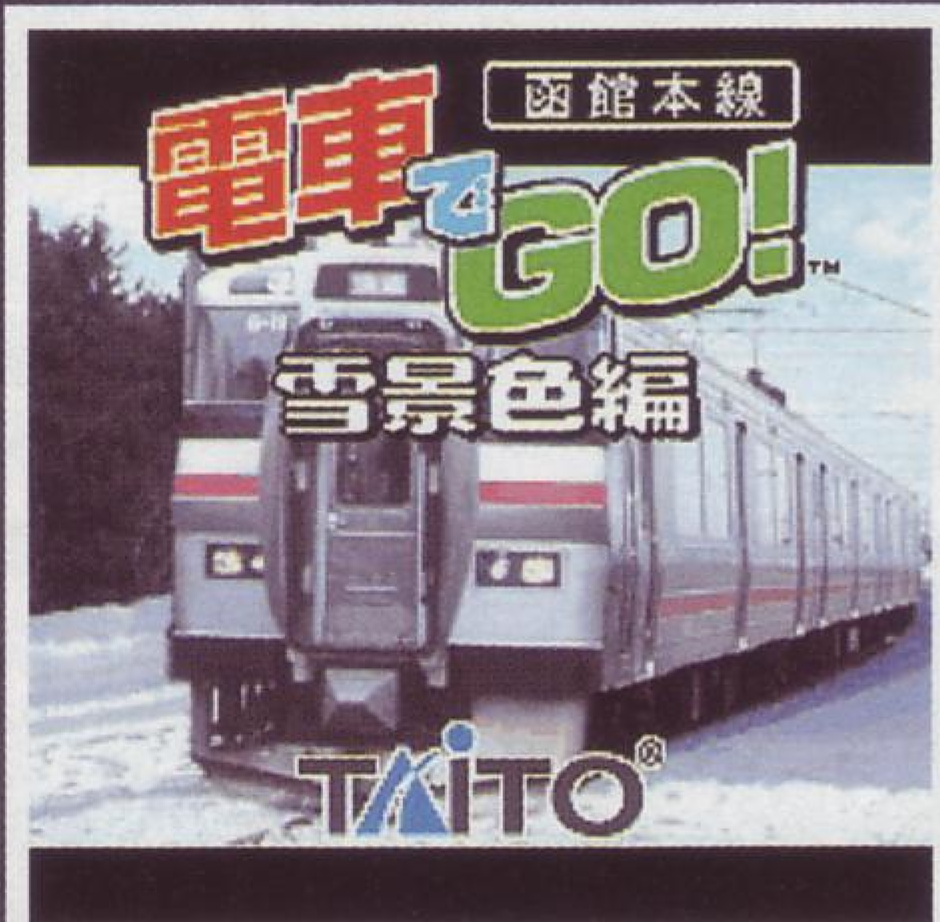




◀▲PSP版和GBC版《喷气机GO！》

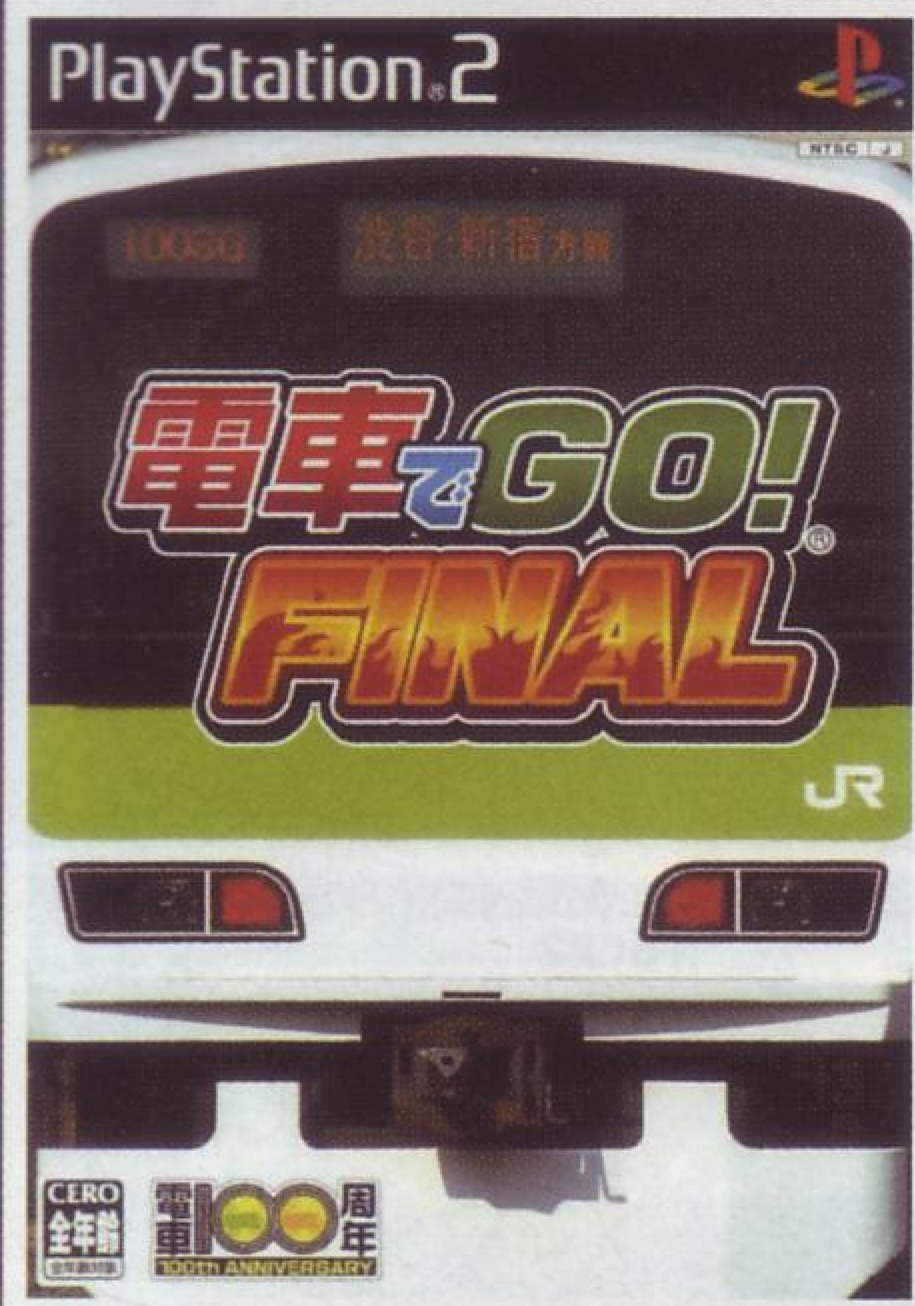
手机版《电车GO！》

除了家用机、掌机和PC平台，“《电车GO！》系列”在日本手机上亦有登场，从2007年至今已推出了10多款，这些游戏都通过日本的手机网络运营商下载，基本上每款一条线路。画面素质则和PS版初代差不多。话说如今Taito官网上《电车GO！》的各种资料都已经删除得差不多了，惟独手机版《电车GO！》还在，告诉大家：这，曾经是一家掀起火车驾驶模拟热潮的游戏公司。



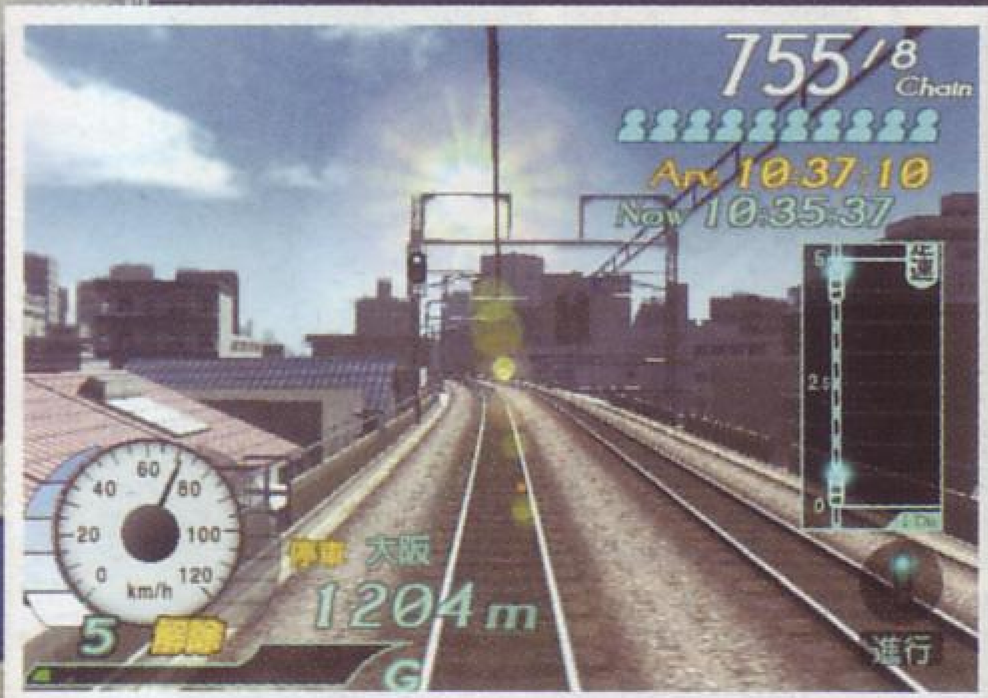
▶在手机上推出的《电车GO！函馆本线雪景色篇》。

电车GO！最终章



2004年推出的这款《电车GO！》的标题听得人有点难分难舍，因为Taito确实打算用本作为整个“《电车GO！》系列”画上一个圆满的句号。游戏的素质相当高，收录了山手线和大阪环状线的内外环全线，以及东海道本线和中央线，登场车辆20余种。取消了从初代开始的秒数系统，改为乘客的满意度，急刹车、限速行驶、关车门前提速、超出停车正常距离等以往扣除秒数的失误，在本作中都改为降低乘客满意度，减为0后便Game over。此外游戏还有可以使用道具的娱乐模式以及支持二人共同游戏的多人模式，一个玩家负责驾驶车辆，另一个玩家则负责车掌工作，包括开关车门、景点解说、报站等。

关于“最终章”，Taito给的解释是“该作将最大限度利用PS2机能，继续推出也无法再超越出PS2的机能”。大意就是PS2平台上，火车驾驶SLG做到这样已经是上限了，再继续突破除非是主机硬件机能提升……事实上，《最终章》并没有成为Taito的“《电车GO！》系列”的最后一作，最起码在掌机平台上，《最终章》被分为四款游戏推出；而家用机Wii上，亦推出了《山阳新干线》的加强移植版。

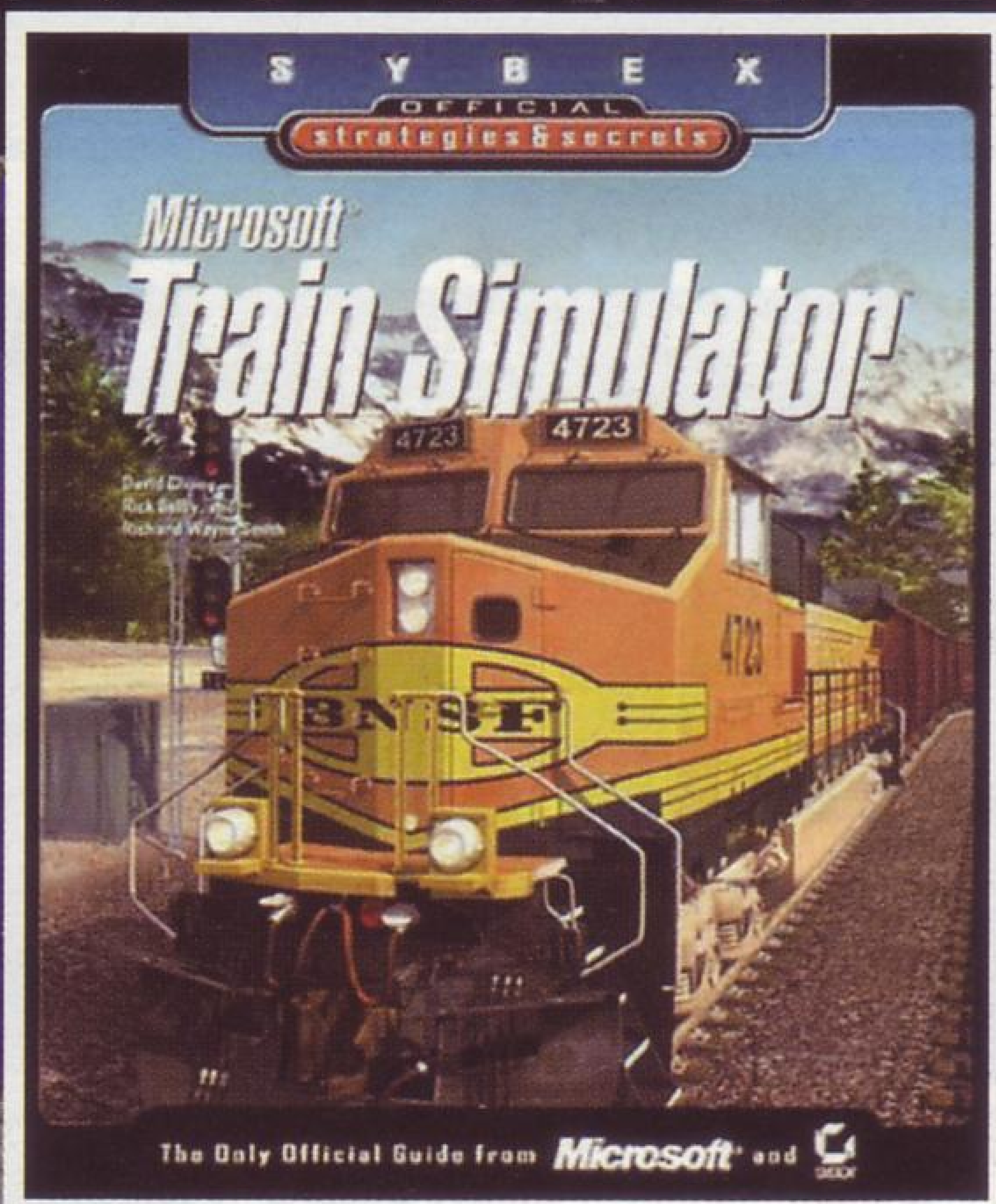




▲《最终章》做得确实非常棒。

各大火车驾驶模拟游戏的崛起

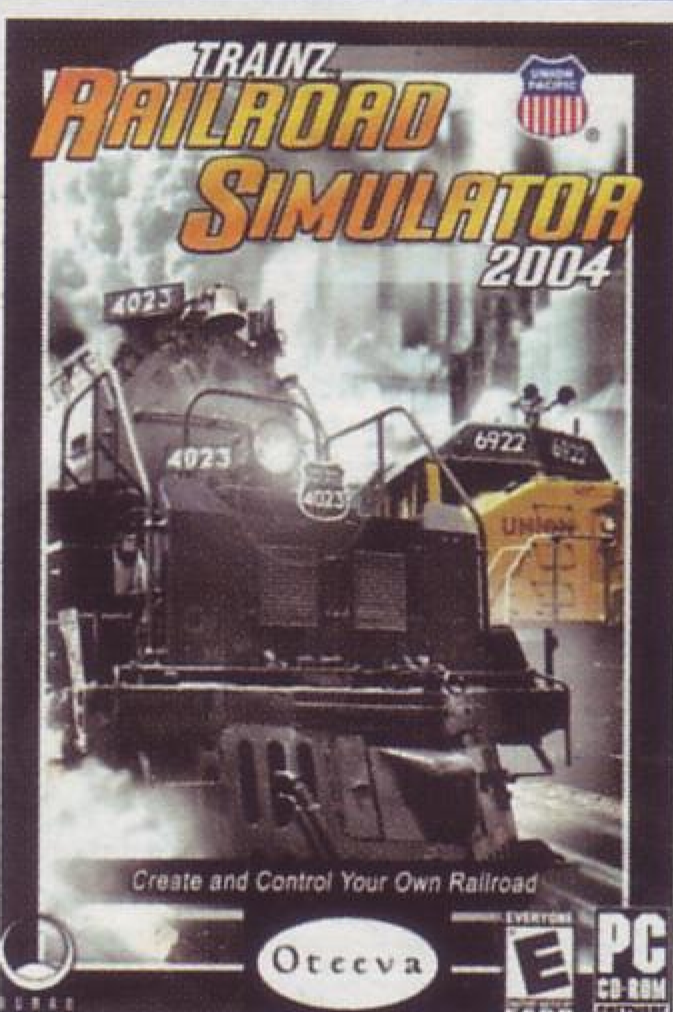
2000年，微软游戏工作室发布了新的火车驾驶SLG《微软模拟火车》，次年该作发售。而PS2时代，一直只发售电脑版的《模拟火车》也终于于2001年推出了PS2版《模拟火车真实版 山手线》，之后又推出多个版本，还与Taito共同合作了融合两大火车驾驶SLG系列特点的《模拟火车+电车GO！东京急行篇》。2007年和2009年，EA也推出了两作《模拟铁路》，此外欧洲公司Just Trains也推出了《模拟铁路火车2004》、《模拟铁路火



▶微软模拟火车



▲音乐馆的《模拟火车+电车GO！》。



▲Just trains的《模拟铁路火车2004》。

车2006》、《模拟铁路火车 铁路》以及《模拟铁路火车2010》。


▲EA的《模拟铁路》。

微软模拟火车

2001年7月发售的面向Windows系统的火车驾驶SLG，初版收录了英国、美国、日本三个国家的五条线路。登场的火车除了之前同类作品大量登场的客运电车以及客串的蒸汽机车，还有以前同类作品从未出现的柴油内燃机车。该作比起前辈们更大的特色，则是玩家可以通过编辑器修改游戏中的路线和景物，给游戏平添了无数的魅力，世界各国的玩家们都把自己熟悉的路线编辑进来并和其他玩家交流，国内玩家也编辑了京九、成昆、沪宁、广深等国内线路，并使韶山电力机车、东风内燃机车以及前进型建设型蒸汽机车等国内玩家熟悉的火车也出现在了游戏中。





▲《微软模拟火车》登场车辆包括了高速列车、老式电车、内燃机车和蒸汽机车。

本世代家用机平台的火车驾驶SLG

Taito的《电车GO！》为整个家用机带来了一股持续了两个时代的火车驾驶SLG热潮，如今即使热潮已退，但喜爱此类游戏的玩家们仍然津津有味地体味着这些作品。那么到了本世代，已经步入高清时代的家用机，又有什么火车模拟游戏呢？

电车GO！新干线 EX山阳新干线篇★★



2007年3月1日，Taito在Wii上推出了PS2版《山阳新干线》的加强版——《电车GO！新干线EX 山阳新干线篇》，这也是Taito在《最终章》之后重新在家用机上登场的《电车GO！》作品。该作很与时俱进地对游戏中的一些细节做了变更，如增加了700系B编成车、更改为2006年时刻表、增加了“儿童模式”等。除此之外，Taito还专门推出了对应该作的“新干线专用控制器”。

铁路迷

《铁路迷》（Railfan）是家用机发展至本世代后，音乐馆邀Taito共同打造的火车驾驶模拟系列，画面依旧是实拍，但在高清加高机能的显示下，“《铁路迷》系列”已经完全没有任何掉帧了，就如亲身处在驾驶室中一般。该系列目前为止推出了两作，第一作于2006年12月21日发售，收录了3条日本线路和1条美国线路。第二作《铁路迷 台湾高铁》则联合台湾艾克特科技共同开发，于2007年11月1日发售，游戏中收录了台北到左营全线345公里的高铁路线及高速电车，除此之外还收录了台湾的景点和美食等文化，而语言上除了日文和英文，亦有繁体中文。



▲《铁路迷 台湾高铁》的车内视角，画面相当华丽。

我是玩具驾驶员 新干线与蒸汽机车篇

游戏和玩具两方面均很有造诣的Takara Tomy于2010年1月5日在Wii ware上发布的付费下载游戏，游戏的类型就是火车驾驶模拟，而且收录了N700系新干线高速列车和C12蒸汽机车两种完全不同时代不同风格完全的车型。不过游戏的世界观是玩具世界，火车、驾驶员、乘客、景物等等也都是卡通化的玩具。因此这款火车驾驶SLG玩起来又别有一番风味。





▲在玩具世界中体验新干线和蒸汽机车这两种时代、风格都截然不同的火车吧！

现代掌机上的火车驾驶SLG

介绍了其他平台的火车驾驶SLG，我们再回到我们的掌机上。经历了WS、NGPC、GBC上的尝试，整个GBA时代火车驾驶SLG却和掌机无缘。随着掌机新时代的到来，火车驾驶SLG又回来了，而玩家也终于可以再次在手掌间体会驾驶火车的那种乐趣和兴致了。

模拟火车+电车GO！携带版 东京急行篇

机种：PSP | 发售时间：2005年2月17日



掌机进入新世代后的火车驾驶SLG的首款回归之作，是移植自PS2的《模拟火车+电车GO！》，音乐馆的这款作品在PSP上的实拍画面素质亦高得超乎想象，声音等模拟自然也相当完美。实际玩到游戏时，游戏运行得还算流畅，但PSP屏幕下略有掉帧，虽然没有卡的感觉，但会感觉到残影，地下运行时的灯光残影尤为明显。该作为音乐馆和Taito这两大日本火车驾驶SLG厂商的联手之作，包括有"模拟火车"和"电车GO！"两大模式，不过主要差别还是体现在风格界面上，系统依旧是"《模拟火车》系列"为主。





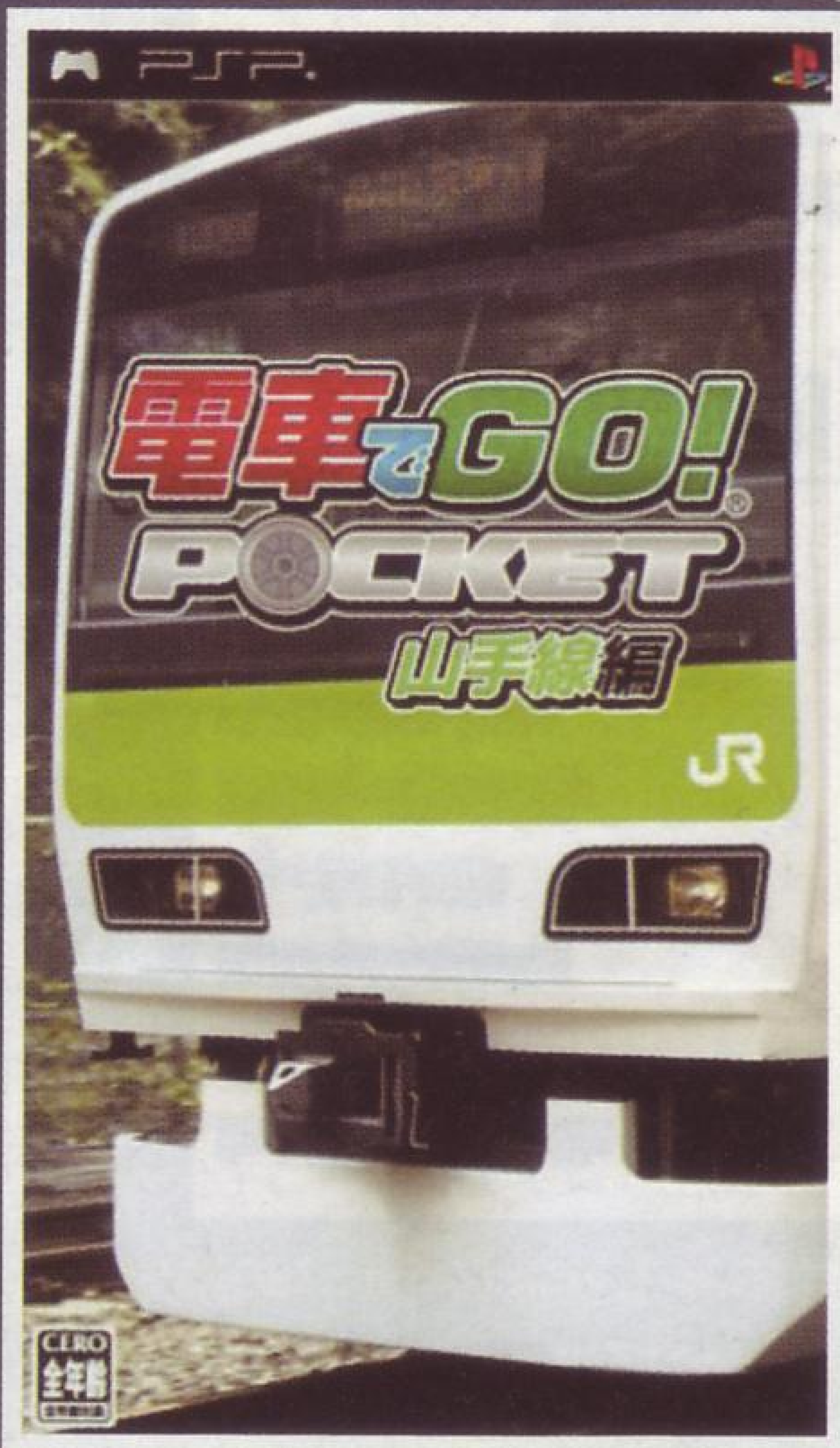
▲非常漂亮的实拍画面。

电车GO！口袋版 山手线篇

机种：PSP | 发售时间：2005年9月27日

Taito的《电车GO！》在掌机平台历经了近5年的沉寂后，终于也在PSP上出手了，Taito将非常得意的《电车GO！最终章》中的山手线部分单独做成一款游戏推出在PSP平台上。PSP机能支持下的《电车GO！》原汁原味毫无缩水，《电车GO！》特有的真实与游戏之间的平衡、华丽的菜单界面效果、不同季节不同天气下的运行……如果说音乐馆的《模拟火车+电车GO！携带版 东京急行篇》带给玩家们的是震撼，那么本作带来的则是华丽，车外视角时的感觉尤其明显。

《最终章》中两人联机的车掌模式被独立出来，该模式下玩家要做的仍是开关车门、报站这些。该模式比起驾驶模式要轻松出许多，尤其是可以在车外视角下尽情地欣赏一路上的景色风光，而且车掌模式是赚钱的最佳途径，开关车门自不必说，报站方面，去搜个山手线的行车路线图，照着报站就可以了。









▲非常漂亮的车外视角。

火车驾驶模拟游戏漫谈

电车GO！口袋版 中央线篇

机种：PSP | 发售时间：2006年1月19日

“《电车GO！口袋版》系列”第二作，把《电车GO！最终章》的中央线部分拿出来单独发售，游戏中再现了横跨东京市中心的中央线的沿途风光，收录了红色201系等运行20多年的大叔级老电车。系统和前作《山手线》相同，有驾驶电车准时发车进站的驾驶员模式、为乘客准确报站及开关车门的车掌模式等。电车运行过程中，依旧可以切换为以电车为观赏性十足的车外视点。







模拟火车 携带版 京成·都营浅草·京急线



机种：PSP | 发售时间：2006年2月23日

音乐馆在PSP平台的“《模拟火车 携带版》系列”第二作，移植自2005年8月在PS2上发售的《京成·都营浅草·京急线》。虽然是移植，但有了前作的经验，这次音乐馆可是放开了手脚去做，1.6G的大容量堪称大手笔——要知道，索尼官方宣称的UMD容量为1.79G，但并不等于就能做个1.79G游戏把容量塞满，还要留数据溢出缓冲空间。游戏中京成、都营浅草、京急三大线路完全收集，背景照例是漂亮的实拍，而PSP版前作《东京急行篇》中的轻微掉帧带来的残影问题依旧在，而且游戏中也不乏漆黑的地铁路线。但整体来说，包括前作在内，这种轻微的残影对游戏的影响都不是很大，而且本作在颜色上也比前作《东京急行篇》更鲜艳。







电车GO！口袋版 大阪环状线篇

机种：PSP | 发售时间：2006年3月30日

“《电车GO！口袋版》系列”的三度出击，《最终章》中大阪环状线部分单独发售，游戏收录了大阪环状线的19个车站，橙色103系通勤电车及开往关西国际机场的专用223系快速





电车等现役电车都在游戏中登场，系统方面以及画面音效水准上都和《山手线篇》、《中央线篇》相同。

电车GO！口袋版 东海道线篇



机种：PSP | 发售时间：2006年7月26日

《电车GO！口袋版》的第四作，移植自《电车GO！最终章》的东海道本线，收录了京都线、神户线沿途28个车站以及一路上的景色风光。模式和素质也和前三作《口袋版》一样。不过本作还是增加了一些要素，如207系电车的新涂装、系列历代的美女驾驶员登场等等。

至此，PSP平台上由《电车GO！最终章》分成四作移植的“《电车GO！口袋版》系列”就全部推出，UMD容量有限，加上当时技术限制，而Taito貌似又不打算把这款倾力打造的《最终章》的移植版进行缩水，便干脆拆成四作，虽然有骗钱嫌疑，但游戏的素质确实是非常高，火车爱好者兼掌机玩家们绝对可以随时随地体验到高素质的火车驾驶模拟作品。而作为掌机版，运行中途存档的设定也是非常贴心的。





山手线命名100周年纪念 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线

机种：NDS | 发售时间：2010年7月22日



▲山手线命名100周年的最新《电车GO！》。

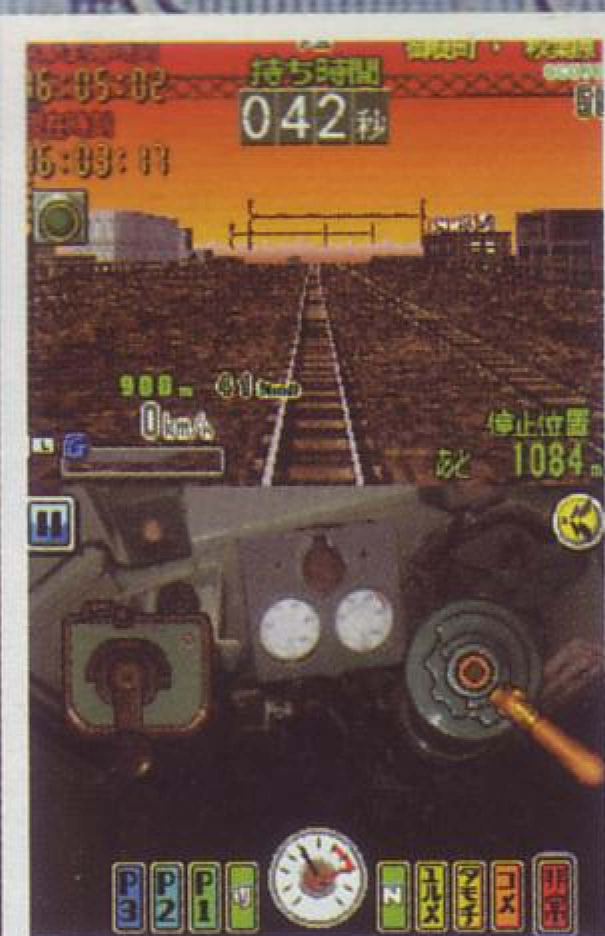
2009年，日本铁路迎来了一个值得纪念的日子——山手线命名100周年，这条见证了东京都乃至全日本国铁发展、给无数人留下记忆的线路，让音乐馆与Taito两大火车驾驶SLG做得精熟的厂商合力出款纪念游戏实在是太合适了。

游戏于2010年发售，开机后，则出现了音乐馆、Taito，以及已是Taito全资母公司的Square Enix三个厂商的LOGO，发行方则是财大气粗、在业界颇具影响力的Square Enix。

初次登场的NDS版《电车GO！》展现了其与众不同的特色，全触摸操作下，加速档、减速档、匀速档等各个档位都实现了轻轻点击一步到位，完全不用像其他版本那样一档一档加减，减速过快造成急刹车的顾虑在本作中也完全不存在。

操作上NDS版《电车GO！》显示了其绝对的优势；而在选材上，100周年的纪念版本也足够大做文章，现代的景物和电车自不必说，过去建设中的东京的景物和祖父辈的电车登场，便足以让经历过这些的人感动了，很明显，这款100周年纪念作品不仅是召集火车爱好者，更吸引那些对过去时代的铁路电车有难忘记忆的中老年人。

不过游戏的画面受机能限制，表现得并不令人满意，尤其是有之前PSP版四作《电车GO！》珠玉在前。本作的色彩虽然运用得不错，但远景模糊一片，总有雾中行车的感觉，

▲穿越时空的现代和过去的电车驾驶之旅。



▲祖父辈的老电车。



▲游戏中通过密码可获得的五辆隐藏电车。

能见度低让行车时的观景乐趣大为降低。

但SE筹划制作的《电车GO！》依旧相当有特色，比如在隐藏车辆上，除了传统的满足条件出现的线路和电车，还有密码发放、店头活动发放等各种方式，整体上说，这款100周年纪念作品除了画面上有些不足，其他各方面都不错，尤其是操作上非常容易上手，这里也期待下该作以后能够强化登录到3DS上。

事件回放　Taito被收购

2005年12月12日，Square Enix收购了Taito的全额股票，成立于1953年，在1973年正式进入游戏业并拥有《泡泡龙》、《太空侵略者》、《电车GO！》等品牌的Taito成为了SE的全额子公司，但游戏方面仍保留了Taito的LOGO，后来包括移植的《电车GO！》乃至原创的“《EXIT》系列”，其厂商仍都以Taito冠名。



附：火车驾驶模拟控制器

专用控制器是一种非常受欢迎的周边，而火车驾驶SLG中发展了15年，最后就一起来看看这15年来各种各样的火车驾驶模拟专用控制器吧。

《电车GO！》控制器

两个大拉杆及一些小按键，主要是模拟游戏中登场电车的控制台。针对PS、SS、N64、DC以及PC推出了5个版本，主要体现在颜色和接口上，外形上都差不多。



▲PS用《电车GO！》控制器。

《电车GO！》单手控制器

把加速档、减速档和匀速档集中在一起，实现单手操控的控制器。推出过PS版和PC版。



▲PS用《电车GO！》单手控制器。



《电车GO！》控制器Type 2

针对PS2版“《电车GO！》系列”中常规电车推出的控制器，增加了USB接口和汽笛按钮。

▶《电车GO！》控制器Type 2。

《电车GO！旅情篇》专用控制器



■外形独特的《电车GO！旅情篇》专用控制器。

模拟气压有轨电车操作台外形推出的控制器，和“Type 2”相比主要是外形不同，该周边推出了PS2和PC两个版本。

《模拟火车》控制器



音乐馆于2001年PS2版《模拟火车真实版 山手线》发售时推出的专用控制器，简称MTC。有一个T型的速度控制杆和一个小扳杆，以及各种功能按键，对应PS2版“《模拟火车》系列”中的大部分车型。

《电车GO！》新干线专用控制器



▲Wii用《电车GO！》新干线专用控制器。

针对《电车GO！山阳新干线篇》模拟新干线高速列车操作台外形的控制器，除了各种PS2《电车GO！》的键位功能，该控制器还有一个小屏幕来显示各种数据。该周边推出了PS2和PC两个版本。此后Wii版的《电车GO！新干线EX 山阳新干线》也推出了和PS2版外形差不多的新干线专用控制器，并通过Wii的无线手柄实现了无线操作。

《微软模拟火车》控制器



面向Windows火车驾驶SLG《微软模拟火车》推出的PC用控制器。大概是出于对游戏中各种车型的兼容，因此控制器上按键特别多，体积也相应很大。

《电车GO！》专用手柄



Hori针对PS、PS2“《电车GO！》系列”推出的专用手柄，外表和常规手柄差不多，主要是方便“《电车GO！》系列”游戏的操作。

写到这里，专题也该结束了，家用机和掌机领域的火车驾驶SLG热潮正是由《电车GO！》而起，虽然Taito表示《最终章》会成为系列完结篇，但该类游戏还有音乐馆等其他厂商在做，而全额收购了Taito的SE对《电车GO！》这个牌子显然也不甘心就这么压箱底，这里也更希望Taito能早日走出给自己画的“最终章”的圈。经历了PS时代的火热，火车驾驶SLG的热潮早已退却恢复为常温，但有广大喜欢火车的玩家们的支持，相信在我们的掌机平台上还会继续体验到更多更精彩更丰富的火车之旅。

文 百变小智 编 马修 美编 咕噜

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

NINTENDO DS

口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスター ブラック・ホワイト

Nintendo/Gamefreak	RPG	2010年9月18	日版
1～4人	2Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接





时隔多年，终于又迎来了《口袋妖怪》的最新系列。相比同样是NDS上的最新系列，本作的变化让人欣喜不已。精致的3D场景，动态的精灵动作，天气和季节系统以及全新的多种精灵都是任天堂诚意的表现。而融合进化的通信系统"C齿轮"，更是通过网络将所有口袋妖怪爱好者联系在了一起。总之本作绝对是部诚意之作。跟随我们的攻略来展开新一轮的冒险吧。

《口袋妖怪 黑·白》基本系统介绍

本作值得研究的新要素非常多，如3对3战斗、战斗地铁、PGL等，但这些并不影响游戏的流程，根据篇幅和攻略需要，以上这些我们暂留作以后慢慢研究，熟悉下操作和菜单以及属性相克，就直奔主题开始游戏吧！



基本操作



十字键	移动
A键	决定
B键	取消/加速跑
X键	打开主菜单
Y键	热键（使用定义好的道具）
SELECT键	整理道具



战斗菜单



たたかう	选择技能战斗
バッグ	使用道具/投掷精灵球
にげる	逃跑
ポケモン	更换精灵



菜单选项



ポケモン	查看精灵状态
图鉴	查看图鉴
バッグ	查看背包里的物品
主角名	查看主角当前状态、游戏时间、徽章获得等情况
レポート	存档
设定	进行游戏设定，分别是游戏速度、战斗画面有无、是否启动换人、音乐单/双声道、是否显示汉字、C齿轮报告是否显示

属性相克

※●是指克对方，伤害2倍；○是指通常效果，伤害1倍；△是指效果差，伤害0.5倍；一则是指完全没有效果，无伤害。

※属性中日文对照：ノーマル/普通，ほのお/火焰，みず/水，でんき/电气，くさ/草，こおり/冰，かくとう/格斗，どく/毒，じめん/地面，ひこう/飞行，エスパー/超能，むし/虫，いわ/岩石，ゴースト/鬼，ドラゴン/龙，あく/恶，はがね/钢。

※属性效果以乘法计算，精灵使用与自己属性相同的技能时还可得到1.5倍的威力加成。

攻\防	普通	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	—	○	○	△
火焰	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	—	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	—
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	—	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△



《口袋妖怪 黑·白》完整剧情攻略

序

开启游戏，这次我们见到的是女性博士阿良良木（アララギ）。

欢迎大家再次来到口袋妖怪的世界，口袋妖怪是这个世界所特有的不可思议生物。拥有神秘的力量，并栖息在这个世界的每个角落。作为人类的好朋友，在它们的协助下人类能够完成诸多重要的任务。而口袋妖怪之间的战斗更是训练员之间增进感情的方法……

侃侃而谈之后博士结束了这次的话题，然后就开始了常规的主角选择。先是性别，这里我选择了男主角，然后是设定名称。接着会介绍两个主角的好伙伴，男生是切林，而女生是自我中心的铃。博士将给予三人重要的口袋妖怪作为伙伴。

镜头一转，我们来到了故事的起点——主角的家里。桌上正摆放着博士送来的礼物，也就是她所说要赠予的口袋妖怪。切林正在和主角商量着去拿取口袋妖怪的事，而后铃赶到，在铃为自己迟到的道歉声中，主角打开了包裹。

和系列传统的一样，你一开始可以选择叶/火/水这三个属性的主角精灵。作为主角也就是玩家你将获得优先的选择权。而切林将选择属性上克你的那个精灵，铃则选择被你克的精灵。



选择完毕后在铃的建议下三人开始了练习战。分别和铃以及切林战斗，初期没什么技能，一直选攻击就可。主角虽然获得了胜利，但房间却被搅得一塌糊涂。然后大家相约去见博士，铃则先回家一次。

两人走后妈妈冲了上来，本来以为她会就房间的事情训斥主角，没想到她却很高兴主角要开始冒险了，替你的精灵进行了回复并给了你旅行用背包——主角的冒险正式开始了。

鹿子镇（カノコタウン）

先去左边铃的家，她父亲十分反对她出去冒险。但是为了成为独当一面的精灵训练师，她还是走出了家门。然后前往左上的研究所，这里两个伙伴都等着你。会见了阿良良木博士，她在这里调查口袋妖怪的起源。为了纪念这个重大的日子，博士给了大家口袋妖怪图鉴。在伊宿地区冒险的时候能够自动记录遇到的口袋妖怪。出门后妈妈又给了你地图，这样就能清晰地寻找自己要去的地方啦。

然后来到和博士约好的1号道路，三人一起踏出了旅途的第一步。在1号道路，博士教导你捕捉精灵的方法：削减精灵的HP，然后抛出精灵球，相信老玩家都很熟练了吧。然后博士给了你精灵球，而切林等也提出了要比试一下大家谁捕捉的精灵更多。在道路的最后大家都发现自己捉了不少，这个时候博士的电话声传来。大家相约在口袋妖怪中心见面，向上来到唐草镇。

唐草镇（カラクサタウン）

口袋妖怪中心这次变成了多功能设施，和中间的姐姐说话能替你的口袋妖怪回复，同时整理队伍的电脑也可以在这里找到。此外精灵球和回复药等道具也在这里购买，每次经过不要忘记买一些作为补给。

出门后在广场遇到了等离子团的演讲，名为凯切斯（ゲーチス）的头目告诉大家他们的目的是解放口袋妖怪。长久以来人们和口袋妖怪的和睦相处只是假象，人们只是擅自命令口袋妖怪做他们爱做的事而已。所以他们要解放口袋妖怪，让它们与人类平等。

结束后和一个名为N的人搭上了话，他告诉主角等离子团所说的并不都是胡话。然后拿出了自己的精灵和主角比试。胜利后他告诉主角，被封闭在精灵球内的精灵是不拥有自我的，要多多聆听精灵的声音，只有当它成为真正的同伴时你才能拥有改变世界的力量。听到这些主角一时不知道深意何在。不过切林叫主角赶往下个城镇和精灵馆主战斗，证明自己的实力。好吧，暂时就不管他了吧。

小贴士

左上大楼2楼对话能得到一个精灵球。

右上的别墅内可以听取钢琴和鼓的演奏，让背景音乐更有节奏感。

2号道路

从左边来到2号道路，通路内的荧光屏上可以看到天气情况。在二号道路前又接到了妈妈的联系，这次她给主角送来了跑鞋（ランニングシューズ），按B就可以进行奔跑了，不过在草丛内奔跑遇敌率会高许多。



此外这里还会遇到精灵训练师和你比试，路上遇到尽量战斗，是提升等级的好途径。在道路最后，铃出现和你进行对战。由于铃选的精灵是被你克的，所以两下属性攻击应该就能解决战斗。胜利后来到了三叶市。

三叶市（サンヨウシティ）

来到雄伟的精灵道馆前，一个墨镜大叔告诉你这里的馆主正在精灵学院。来到精灵学院，黑板前遇到了同样寻找馆主的切林，两人大战了一场。由于对方暂时不会属性攻击，所以轻松取胜。

胜利后切林给了你オレンのみ，可以让精灵携带在身上，关键时候发动加血。回复一下后来到道馆，见到了绿头发的馆主。跟随他进入了道馆。这里要站在克门帘的相应属性的图标上才能进入下个阶段，分别是水、叶和火。

这里的馆主为丹特（デント）、波多（ポッド）、科恩（コーン）三人，而他们会派出属性克你的馆主来进行战斗。如果打不过他，你可以先去村右边的梦之遗地，这里和一个女孩对话会给你一个克制馆主精灵的猴子，（选的主角精灵不同给的也不同，总之是克这里馆主的那只）。相信大家都知道该怎么做了吧……就这样，主角成功地得到了第一个徽章——磨练徽章（トライバッジ），可以驾驭别人传送过来的20级以下的精灵了。另外得到83号技能机。

小贴士

进城右边第一个大厦对话能得到超级球一个。

在这个大厦的后面有个光头，他会给你黑暗球（ダークボール）。

学院内有个小孩会和你进行问答，分别选1和3可以得到异常恢复药（なんでもなおし）。

梦之遗地

出门后被一个叫真菰（マコモ）的学者叫住，受博士之托给了主角01号秘传机，能够切开挡路的植物了。同时叫主角去寻找能制造梦境的梦纳（ムンナ）。然后来到梦之遗地，切开植物后铃也赶到了。在内部见到了梦纳，但同时它也成为了等离子团的目标。他们想利用梦纳所制造的梦境之烟来操纵人类。然而这种捕捉口袋妖怪的行为不正和他们的大方向背道而驰吗？这样就只能派出口袋妖怪来作战了，胜利后梦纳的同伴出现，用梦境将等离子团的两人吓走了，并留下了梦之烟。



之后真菰登场，并将梦之烟带回研究。在草丛里可以收到野生的梦纳，然后回到真菰的研究所。为了感谢主角对她研究的帮助，真菰为主角开启了“C齿轮”系统，之后就可以进行通信了。

3号道路

继续冒险，从城镇左边的3号道路继续前进。上面有幼儿园，可以对战一番；另外还有饲养屋，可花钱将精灵放在这里让保管员替你进行培育。然后往左边触发双人战，胜利后遇到了切林，这次他的实力有所长进，不过精灵数量上还是不能和你比。

胜利后两个等离子团的人一晃而过，之后赶到的铃告诉你说他们抢了小孩的精灵逃走了。真是无恶不作啊……赶过去后在山洞口见到了切林，确保体力充沛（在幼儿园可回复）后选“是”进入洞内。遭遇等离子团的人开始战斗，接连在双人战中教训了他们后，他们还叫嚣着这不是盗窃，只是解放……将精灵还回去后小女孩给了你精灵球。

往下继续前进，途中切林会叫你注意浓密的草地，在这里遇敌的话可能会同时出现两个野生精灵，进行2对2战斗。再走一段路就到达了七宝市。

小贴士

洞穴里有岩石系和飞行系的精灵可捕捉。此外还有46号秘传机。

七宝市（シッポウシティ）

门口遇到了切林，他带你来到了训练中心，给了你能解除麻痹的道具，并告诉你这个东西在对战这里的馆主时很有帮助。整备一下后来到上方的道馆，竟然遇到了N。他告诉主角他能够看到精灵球内精灵的梦想之类，然后又开打了……被打败后他继续自言自语，说要前去寻找能够解救一切的、伊宿地区建国时期就存在的传说中精灵——白神兽莱希拉姆和黑神兽泽克罗姆。

来到了……博物馆？馆主的儿子热情地带主角参观了龙化石等。进入内部的图书馆，开始了真正的战斗。先调查左下的书架，得到提示：解开隐藏在图书馆的四个提示。先是左中的书架，调查完毕后和上方研究员对话。战斗结束后调查书本获得新提示。然后调查右下的书本，最后是右中的小妹妹。胜利后调查书本见到了馆主雅洛安（アロエ）。对方使用的是两个普通系的精灵，第一个会反伤，第二个则攻击很强。胜利后得到第二个徽章——基础徽章（ベーシックバッジ）和67号技能机。

胜利后手下来报，等离子团正进攻这里，他们的目标则是巨大的龙化石，在夺走头部后逃走了。出门后遇到了飞云市的馆主阿迪（アーティ），而后铃和切林也赶来了。雅洛安让切林和铃留守这里，而主角则和阿迪去亚戈玛森林（ヤグルマの森）寻找那帮小偷。

小贴士

训练中心右边的房屋二楼有人用小叶棉（モンメン）换金香娃娃（チュリネ）。

最左下的房间对话后她会问你最初选的是什么精灵，然后可得到强化火/叶/水属性攻击的携带道具。

亚戈玛森林（ヤグルマの森）

来到村庄左上，战胜森林入口的小护士后会给你回复。进入森林，里面都是一些虫系怪物，并使用各种附带异常效果的攻击。阿迪和你兵分两路，你从左边前进来包抄。一路上遇到了多个阻拦的等离子团成员，还有不少隐藏在草丛里的游侠——当然在最后夺回了头骨。



这个时候对方的老大登场了，号称七贤者之一的阿斯拉（アスラ）对手下丢失骨头丝毫不在意。因为他们已经确认了这个头骨和他们要找的神兽没有关系。不过却要给妨碍他们的主角一点教训，好在两个馆主及时赶到。阿斯拉留下总有一天会进行战斗的话后就离开了。

既然夺回了头骨，那就不用追击了，雅洛安给了主角月之石作为感谢。向上穿越森林来到天箭大桥，这里有个大叔会给你个先制之爪（せんせいのツメ），穿过这个宏伟的大桥后就来到了飞云市。

飞云市（ヒウンシティ）

先来到训练中心，这里会教你使用PGL，也就是世界联机网络。调查二楼的地球仪能和全世界的人交换口袋妖怪。左边大厦“战斗公司”（バトルカンパニー）是个练级的好地方，



47楼右边男子还会给你快速球（クイックボール）和时间球（タイマーボール）。在55层干掉最后的清洁工可以拿到学习装置（がくしゅうそうち），携带后没有参与战斗的精灵也会分到经验值。

从最左边的岔路来到道馆门口，主角遇到了切林，他已经顺利拿到了徽章。然后馆主也出来了，让你去港口。来到最右边下面的港口，原来铃的精灵被等离子团给抢走了。主角和新的TV动画女主角爱丽丝打了个照面后等离子团的人竟然出现了。从最左边的过道追到一幢大厦前。开始了和等离子团的战斗，胜利后大家杀入内部。



房间内，七贤者对自己基地的暴露十分不快。不过贤者之首凯切斯却坦然告诉了主角他们的目的，让伊宿建国时出现过的英雄和传说中的神兽重新苏醒，以此来掌握人心。当听到“人与精灵们的交往，以及羁绊都是确实存在的，不能单纯依靠夺取精灵来分离两者”这番话后，贤者之首凯切斯觉得这话有道理，就将精灵还给了铃。

事情解决后终于可以去道馆挑战了。这里要顶着蜜糖墙前进，穿过后去踩动机关，让新的通路出现。对战的精灵训练师都是虫系精灵，有火系精灵的话可以在这里打得很爽。最终战第一个精灵物理防御很强，最好用超能系解决，之后的两个虫系的直接用火烧过去就可以了。

胜利后获得甲壳徽章（ビートルバッジ）和76号技能机，可以驾驭的精灵等级上限达到了40。出门后电话响了，原来是铃在爱丽丝的锻炼下变强了，想找主角测试一下自己的实力。从喷水池向上来到4号道路的关卡，和铃进行战斗。胜利后道了个别就来到了4号通路。

小贴士

中心左边通路内的画廊里有个人要绘制超能系的精灵，给他看后会给你个蜜。

最左边的编辑部内和编辑长对话会被任命为调查队员。

在港口、小路和喷水池分别有个街舞男，全部战胜他们后去喷水池对话可得到おまもりこばん，装备的精灵参与战斗的话可以得到两倍金钱。

等离子团离开后在大楼内可得到烟雾球（けむりだま），装备后遇到野生精灵时必定成功逃脱。

喷水池往上的通路左边房间，有个大叔可以帮你改名字。

喷水池往上的通路右边房间的研究员根据你的图鉴数会给你进化辉石（しんかのきせき），可以使未进化的精灵防御、特防变为1.5倍。

通过Wi-Fi下载到船票的话，去最左边的港口乘船便可以到达自由庭园，15级的小幻兽比克提尼在等着你。

4号通路

在这里又遇到了切林，看到主角拿到了徽章便又开始对战一下试试。对方的精灵平均等级到了20级以上，是一场恶战，记得准备好回复道具。同时战斗中沙尘天气还会每回合扣你的精灵一定的体力，要小心。胜利后接到了博士的电话，她会在雷文市门口等主角。

在左边的房间内休息后可以在这里的沙地里捉一些精灵，火属性的60号精灵达摩娃娃最好捉一个培养一下，这里的训练师带的都是格斗系和地系。另外沙地里隐藏着不少道具，不要忘记开探测器。中部可以获得41号技能机。最后从右上关卡来到了雷文市，在这里遇到了阿良良木博士，她告诉主角这里的馆主用的是电系精灵并给个超级球后，就离开了。

雷文市（ライモンシティ）

进入城市后就看到等离子团围着饲养屋的老伯，要他交出所有饲养的精灵。路见不平拔刀相助，成功赶走他们后老伯给了你自行车，这下行动更加方便了。接着遇到了铃，她约你在这个游园地的音乐厅碰头。



来到左上的音乐厅，进入后得到了商品盒（グッズケース），可以给自己的精灵打扮了。然后你可以在这里参加口袋妖怪音乐剧场。出门后看到铃的爸爸，特地来到这里想带她回去。争论之中雷文市的馆主嘉米蕾（カミツレ）出现了——虽然这个世界有很多危险，然而训练师的身边总是有精灵在保护。在嘉米蕾的劝解和铃的请求下，父亲终于同意铃继续冒险了。

继续主线，来到右边会遇到N，他告诉你等离子团逃向了内部，不过过去后却不在，只好乘观缆车来寻找。而后他又开始了唠叨，告诉主角他是等离子团的皇帝，在凯切斯的邀请下为解放精灵而行动……于是下来后只好开战。战胜主角后他告诉主角，他会超越联盟的冠军，然后宣布解散所有的训练师和精灵的关系。主角如果还想和自己的精灵在一起，就收集齐全徽章来口袋妖怪联盟来阻止他吧。

左边就是这次的电系道馆了，不过还是先回复一下，同时买一点解除麻痹的药。道馆内要乘坐悬浮车来移动，下来后战胜训练师然后踩开关开通新线路。最后就可见到馆主嘉米蕾了。她的三大电系精灵并不是很厉害。带上草系精灵可轻松一点。胜利后获得伏特徽章（ボルトバッジ）和72号技能机，可驾驭精灵等级上限达到了50。



小贴士

来到左边的地铁站，会遇到一个女孩，给你的战斗记录器可以查看战斗履历。

最左边的房间是战斗挑战所，可以测试你的极限能力，不过建议后期再来挑战。

左上房间二楼对话可得到进化道具太阳石（たいようのいし）。

左上另一个房子内可得到4号秘传机。

5号通路

从右上关卡来到5号通路，一出来又是切林……胜利后嘉米蕾会带你去开通5号通路的权限。途中遇到了伊宿地区的训练师冠军阿德克（アデク），他就如何成为冠军指导了一下切林。而主角则继续向5号大桥进发了。

观看完雄壮的大跳桥的开启仪式后，主角踩着自行车通过这里。途中会看到飞鸟的影，撞上去可遇到天鹅等鸟系精灵或是得到道具。过桥后就到达了程萌市。

程萌市（ホドモエシティ）

进门遇到了这里的馆主亚坤（ヤーコン），他告诉主角等离子团潜伏在这里，大桥之前关闭也是为了控制住他们。希望主角能把他们揪出来，而他则会以接受挑战来答谢主角。

好吧，先到处转转来练一下级，收集要素也很多。然后来到左下建筑物冰库前，切林又杀了过来……正好一起看看等离子团是不是在里面。进入后发现这里是个冰窖，冰面会让你滑到底。在内部的集装箱内遇到了被冻得够呛的等离子团……恶战数场后亚坤带着援军出现，将他们抓走了。拿了留下的提升冰系技能威力的不融冰（とけないこおり）后，就去挑战馆主吧。

不过在右边的道馆门口遇到了前来找同伴的N，见到谈大道理行不通后便用人数来威胁馆主，无奈下只能放走了他们。进入道馆接受试炼，这里多出现的是地系精灵，用上水系精灵就好。调查电梯升降，并沿着过道走，途中战胜大批训练员，最后和亚坤对战。对方的主力是31级的钻地鼹鼠（ドリュウズ），水和火能分别克它的地和钢属性。胜利后得到地震徽章（クエイクバッジ），可驾驭精灵的等级上限达到了60。



拿到徽章后来到程萌市左边的6号道路，遇到了铃。看到主角又获得了新徽章，忍不住又挑战了一番，胜利后获得2号秘传机，以后终于可以在城镇间飞翔了。接着来到6号道路尽头的电气石洞穴前，调查后馆主出现，并为你打开了通路，又给了你78号技能机后离开。

小贴士

城市左侧的机车男会和主角进行3对3的对战，相当于教学吧。

中间房间的男子会教你合体技，不过只限于火/叶/水三个属性的精灵学习。

图鉴数达到50以上的话，右上房间的老头会给你空贝铃（かいがらのすず），攻击命中后根据对敌人的伤害会回复我方精灵一定体力。

左上房间的大妈会要你带来会“いちゃもん”技能的精灵，用41技能机学，然后对话可得到心之鳞片（ハートのウロコ）。

左边花市场里的人，在你有30级怪物时会给你达人之腰带（たつじんのおび），攻击效果拔群的话，技能威力提升20%。另外菜市场左边有个入口，可以拿到卖钱的大珍珠。

6号道路上的研究所在研究季节和精灵的关系，你可把这里草丛捉到的四季鹿（シキジカ）带过去给他看。途中还可得到叶之石和光之石。

电气石洞穴

进入后就被两个女忍者带到了N的跟前。N说他们已经调查过主角三人组了，而在洞穴最后凯切斯将测试主角的实力。行进途中被电气石挡住了去路，这个时候博士登场，告诉主角其实这个石头是可以推动的，不过只能推向大电气石。然后给了主角一个幸福蛋（しあわせタマゴ，携带后的精灵可获得1.5倍经验值）。一路拼杀过去，有时地面会有沙土翻动，走过去就可能遇上钻子鼹鼠或得到道具，最后和N对战。他平均28级的四个怪物都是洞穴中的杂兵。胜利后博士赶来了，两人交换了一下对口袋妖怪的理解后N离开了。出了洞穴，就是风吹市。

风吹市（フキヨセシティ）

在风吹市遇到了博士的爸爸，他会帮你升级图鉴。而旁边的馆主芙萝（フウロ）则要你和她去灯塔，这样才能成功替这里即将起飞的飞机领航。在城市里兜了一圈后就朝右上进发吧。这里是一片茂密的草地，骑车无法穿越草丛，只能走木桥或步行，步行穿越可以顺路捕捉精灵。



来到尽头的天堂之塔，上到二楼后就能遇到幽灵系精灵，同时这里每一层都把守着诸多超能训练师，注意精灵的消耗，好在战胜护士后会让你回复。来到塔顶，馆主弗萝要你奏响这里的钟，然后便获得了挑战她的权力。

来到飞机场最上方的道馆，这次面对的是鸟系精灵。场馆由一个个大炮组成，根据你进入的位置不同被发射到的地点也不同（发射方向为大炮旁边有箭头标志）。只要边上没被拦住，你都可以尝试着进入大炮。最后BOSS的三个鸟系精灵都很容易搞定，胜利后获得喷射徽章（ジェットバッジ）和62号技能机。然后馆主告诉你，穿过右边的山就接近等离子团的活动中心了。

出门又遇到了N……他聆听了主角精灵的话后告诉主角，凯切斯在找名为光之石和暗之石的两块石头，传说中的口袋妖怪肉体消逝时就变成了这两块石头并长眠，等待能唤醒它们的英雄出现，而N就要成为这个英雄。

小贴士

精灵中心柜台右边的男子可以告诉你指定精灵的觉醒力量的属性。

右边房间的老爷爷就是忘光光老爷爷，想忘记技能找他吧。而带有“ハートのウロコ”的话房间里的女士会让精灵回忆起忘记的技能。

左边管制塔内里能获得尖喙（するどいくちばし），增加鸟系技能的威力。

草丛地里房间的人会用电飞鼠（エモンガ）换你的岩石刚铎（ガントル）。

耐基山（ネジ山）

继续前进，从7号道路的休息点往右上来到耐基山，切林又出现了……顺利拿下经验后冠军阿德克（アデク）也来了，对切林指导了一番后给了主角03号秘传机。进入洞穴，遇到了切林和亚坤，原来亚坤得到了这里有等离子团活动的情报，所以来查看一下。进入矿山，这里又有诸多的训练师把守着。在最后切林独自将等离子团的人都干掉了……出了洞穴，遇到了博士的爸爸。他告诉了你传说中口袋妖怪出没的旋龙塔的事，并说博士已经在里面进行调查了。



雪华市（セッカシティ）

先忽略博士父女，来到雪华市的精灵中心整备一下，然后可直接进入道馆进行挑战。馆内训练师带的都是冰系精灵，把你的火系精灵拿出来吧！途中只要想办法走到箭头处，然后向弧形滑板走，旋转着踩到机关就可以了。战胜馆主哈切克（ハチク）后得到冰锥徽章（アイシクルバッジ）和79号技能机。出门后遇到了切林和铃，正在庆祝主角得到徽章时馆主也出来了，他发现了潜伏在周围的忍者部队——原来是N要主角去旋龙塔。

小贴士

左边房间可查看精灵好感度和爱情度。

右上会拉你进行问答，每天一次。不过选错了也有奖品。

旋龙塔（リュウラセン之塔）

向上走遇到了博士的爸爸，他给主角说起来了这个旋龙塔的历史，作为建国时就存在的建筑，塔顶有传说中的龙系口袋妖怪。人类是不断追求真实的，在等离子团侵入之后，切林似乎也追进去了。接受了博士给的能够全回复的羊羹后，主角也赶了过去。

旋龙塔神秘而幽静，当然里面遇到的精灵也很强……在上层遇到了切林。利用4号秘传机技能怪力推动石头后，来到上层，切林和馆主哈切克正在和等离子团激战，主角也加入了战斗。



胜利后继续前进，途中不断感觉到塔发生了震动，看来塔顶正有什么事情发生。在干掉贤者和其部下后，在塔顶见到了N以及神兽莱希拉姆……

“如何啊，看到主导这个世界的英雄和与他并肩作战的神兽吧。”N又开始自言自语，看来他已经降服了这个神兽。接着他便带着神兽前往口袋妖怪联盟，准备超越冠军了。“如果想要阻止我，你就成为英雄吧！去找能和白神莱希拉姆对抗的黑神泽克罗姆。”留下这最后一句话，N离开了。众人只得回去商量对策，这个时候阿德克带来了另一个神兽的情报。它就在古代之城，从4号道路前进就可以到达。

古代之城

利用2号秘传机飞行，来到雷文市（ライモンシティ），从下面的4号道路左上来到了古代之城。在沙漠的入口处，切林把主角叫住，提醒注意内部的流沙。左边的流沙贴边“走动”，不要奔跑和骑车，不然会直接掉下去。然后和背包女对话，会给你传统的化石二选一（拿到飞云市徽章后也可以直接来这里拿化石），都是不错的强力精灵，拿回博物馆就可进行复活。继续前进，有些地方要故意掉入流沙才能达到正确的道路。然而最后见到的只是凯切斯和阿德克，阿德克拿到了石头，凯切斯则侃侃而谈一番后走掉了。

出来后接到电话联系，博士叫你前去博物馆。飞到七宝市（シッポウシティ）并来到博物馆。肩负着守护大家的理想和未来使命的主角接下了藏有黑神兽泽克罗姆力量的暗之石。然后大家分别去寻找能让神兽觉醒的方法，而主角则去找最后一个龙系的馆主，学习驾驭龙的技能。

双龙市（ソウリュウシティ）

要来到双龙市，先飞到雪华市（セッカシティ），从8号道路向右，战胜铃的38级精灵小队。然后经过大桥来到双龙市，这里凯切斯正在发表最后的演说，妄图以N的成功作为他们最大的证明，不过主角是不会让这种事情发生的。



跟随爱丽丝来到家里，她爷爷告诉了主角两大神兽的故事：原本是建国时就有的龙系精灵，由于追求的目标不同而分为了两大神兽，并开始了战斗，让一切变得萧条。这个时候由于英雄的力量而阻止了这场战斗……最后鼓励主角去获得最后一个徽章。

来到道馆，这里都是龙系精灵，需要冰系精灵来克制它们。一路往有训练师的地方前进，让龙头不断转向，最终来到馆主爱丽丝处。胜利后获得传说徽章（レジェンドバッジ）和82号技能机。出门后遇到博士，她将你领到了通向冠军之路的10号道路前，并问主角是否对这次旅行感到后悔，答案当然是“不”，在获得博士的衷心祝福后，主角得到了大师球。

小贴士

左边塔里的大叔会给你装扮的道具。

上方屋子里的小姑娘会给你红线（あかいいと），携带后进入魅惑状态的话，对方也进入魅惑状态。

最左边屋子的男孩会向你要带技能じゅうでん的精灵给他看。

《黑・白》两版的8道馆馆主不同，《白》版的馆主即最新TV动画的女主角小黑妹爱丽丝；《黑》版馆主则为老爷爷沙迦（シャガ）。

冠军之路



在进入10号道路前，门口的前台告诉你7号道路有暴风雨——记住这个情报吧，和神兽的捕捉有关系。先继续向上，一路战胜训练师后来到了冠军之路。验证好徽章，一道道门都打开了，来到洞穴内。这里有的139号的龙系精灵，记得捕捉。最后来到联盟内部，站在主角面前的是口袋妖怪联盟的四大天王。

幽灵天王・式御（シキミ）

デスカーン（lv48）/シャンデラ（lv48）/ゴルーグ（lv48）/ブルンゲル（lv48）

恶系天王・基玛（ギーマ）

ズルズキン（lv48）/ワルビアル（lv48）/レパルダス（lv48）/キリキザン（LV50）

超能天王・卡特莉亚（カトレア）

ランクルス（lv48）/シンボラー（lv48）/ムシャーナ（lv48）/ゴチルゼル（LV50）

格斗天王・郎布（レンブ）

ナゲキ（lv48）/ダゲキ（lv48）/ローブシン（lv48）/コジョンド（LV50）

好不容易全部战胜后，调查中间的雕像，来到中央广场。进入最内部后正好看到N战胜了原冠军阿德克。一方面N有神兽的帮助，另一方面阿德克的精灵伙伴在数年前生病去世了。就在N想号令解除所有训练员和精灵的关系时，他看到了主角。而主角手中的暗之石和白神兽莱希拉姆产生了共鸣，王之城登场了……

“N他自己也坚信着将精灵们解救出来的做法是对的，所以他的力量很强。但是精灵对人类来说并不是道具。千万不能将宠物精灵和训练师们分离！一定要阻止他。”带着阿德克的期望，主角随着N进入了王城。

迎面而来的是六大贤者，妄图以人数上的优势来压倒主角。这个时候各个道馆的馆主纷纷登场，实力一边倒后主角乘机进入了内部。内部有个房间可以和爱之女神对话进行休息。最后主角在王座上见到了N，他依旧在心中描绘着精灵们得到完全自由的世界，自言自语完毕后他召唤出了白神兽莱希拉姆来和主角战斗。而这个时候主角身上的暗之石起了反应，黑神兽泽克罗姆苏醒了。

首先要将黑神兽泽克罗姆降服，成为同伴后就可以和N进行决战了。两人会派出黑白神兽对决，黑神兽的第一个龙系技能对对方有特效。干掉神兽后加满自己神兽的HP，后面几个完全不够看，万一挂了还有从头培育到现在的几个精灵呢……



对于自己的失败，N无法相信。不打不相识，N对能见证两个拥有各自不同信念的英雄在这里战斗，感到非常高兴。既然主角赢了，那看来是主角的信念比较符合现在的这个世界。

然而事情还没有结束，凯切斯出现了。同时将N的浪漫主义数落了一番。明明就是训练员间的战败却可笑地升华到世界的高度。什么宿命，什么梦想，都是假的！只有实力才是一切。而N，只是他利用来操纵这个世界的人而已。主角能够得到神兽的帮助可以说是这次事件中的最大意外了，不过凯切斯觉得这并不妨碍他来支配这个世界。阿德克和切林随后赶来了，看着凯切斯这个丑陋的家伙不断地道出自己真正目的——原来等离子团也不过是一个幌子，在解放精灵这个大义下轻易得到了别人的精灵和信仰……

终于迎来和真正幕后黑手的最终战斗了，对方的实力对于千锤百炼的主角来说已经完全不算什么了。凯切斯对自己最后的失败不敢相信，不过废话少说，将那个老头给抓了起来后，N也明白了自己本身用精灵战斗就是违背自己信念的做法。不过他也是十分喜欢这种和精灵一直在一起、被自己培育的精灵所包围的感觉的。N感谢主角让他明白了这一切，那么接下来就各自去追求下一个梦想吧。再见！



二周目游戏

通关后就进入二周目了，在最初的家里会遇见某个绝对让人惊喜的人物，然后就可以获得钓鱼竿和全国图鉴。收集全图鉴的旅途正式开始，而更多事件。如寻找七贤者、得到《DPPt》三神兽专用道具、从以前版本传来口袋妖怪（不能携带道具也不能有秘传机技能）、挑战新奥冠军希罗娜……篇幅关系本辑就不展开说了，这里先介绍一下一些神兽的获得方法。



No.494 比克提尼（ビクティニ）

这个也就是传说中的0号口袋妖怪。大体获得方法以前也说过，这里就再详细说一下。开启了游戏后，连上Wi-Fi，这样就可以下载到船票。然后当剧情进行到飞云市的时候，下面有三个港口。在最左边的港口就可以用船票坐船了。在岛上塔的最内部就可以得到这个精灵。



No.638 科巴鲁昂（コバルオン）

这个一周目就可以取得。剧情来到6号道路的电气石洞穴的时候，从图中水道向下过河，一路前进可进入一个山洞，最深处就是这个神兽了。



No.639 提拉奇昂（テラキオン）

首先要获得638号神兽。然后直接飞到最终战斗的口袋妖怪联盟的入口，向下面的冠军之路前进。先从山顶进右侧洞口，然后直接走左侧的楼梯，用怪力推下石头后左侧深处就有特拉奇昂。



No.640 比利基昂（ビリジオン）

首先要获得638号神兽。然后前往亚戈玛森林（ヤグルマ之森），在主干道右侧篱笆上看到缺口。向里进发，前进到思索の原就可以见到比利基昂（ビリジオン）了。



No.641 托尔涅罗斯（トルネロス，黑版专有）/No.642 波尔托罗斯（ボルトロス，白版专有）

双龙市（ソウリュウシティ）向上的关卡内在得到暴风雨的情报后，飞往风吹市（フキヨセシティ），在7道路会遇到强烈暴风雨，前进到东边的小屋门口会发生剧情，获得进入风雨中的能力。然后就会碰到相关的神兽，之后它会飞走。接下来就找暴风雨天气的地方吧，神兽就在那里。



No.646 丘利姆（キュレム）

从13号道路向下走，来到海边或从沙滩右边往上游。沿着沙滩小路一路前进，穿过一个叫巨人洞窟（ジャイアントホール）的地方后你就可以见到这个神兽了（75级），不过记得记录，不抓到它不能出洞。



游戏资料

附表1：特性列表

日文	中文	说明
アイスボディ	冰躯体	冰雹天气下，每回合回复最大体力值的1/16
あくしゅう	恶臭	一定机率使对手害怕，排在队首时遇到野生精灵的概率变为平时的50%
あついしぼう	厚脂肪	受到火系、冰系的伤害减半
あとだし	后手	使用技能时必定慢于对手
アナライズ	分析	全场最后行动时使技能威力提升
あまのじゃく	性格乖僻	使能力升降的效果与通常情况相反
あめうけざら	接雨盆	暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/16
あめふらし	求雨	上场时将天气变为暴雨，在天气没有改变的情况下永久有效
ありじごく	沙地狱	在场上时禁止对手逃跑和交换，对飞行系和浮游特性精灵无效。排在队首时遇到野生精灵的概率变为平时的2倍
いかく	威吓	上场时使对方精灵的攻击下降一级，对替身状态以及净体、白烟、怪力钳特性的精灵无效
いかりのつぼ	怒之穴	在受到会心一击时，攻击力提升至最高等级
いしあたま	石头脑袋	不会受到技能すてみタックル、ウッドハンマー、ブレイブバード、とっしん、じごくぐるま、ボルテッカー、フレアドライブ、もろはのずつき的反作用力造成的伤害。但是とびげり和とびひざげり失败时的反作用力以及无法使用技能后使出的わるあがき造成的反作用力无法避免
いたずらごころ	恶作剧之心	辅助技能的优先级提升一级
いやしのこころ	治疗之心	一定几率解除我方精灵的异常状态
イリュージョン	幻象	成为自己队伍第六只精灵的样子，受到攻击后恢复，自身排第六位时无效
いろめがね	有色眼镜	在技能效果不佳之时，使技能的威力翻倍
うるおいボディ	湿润躯体	暴雨天气下，每回合结束时回复自身的どく、もうどく、ねむり、まひ、やけど、こおり异常状态
エアロック	气象锁	在场上时使天气的效果和影响无效化，但天气不会消失。对重力场和神秘空间无效
おみとおし	读心术	能够知道对手携带的道具
かいりきバサミ	怪力钳	不会被对手降低攻击能力的等级
かげふみ	踩影子	在场时对方无法逃跑和交换，场上双方皆为此特性时无效
かそく	加速	每回合结束时速度提升一级，替换上场的那回合不计入其中
かたやぶり	不拘常规	使用技能时无视对手ふゆう、がんじょう、ふしぎなまもり、ちょすい、すながくれ等特性的效果
カブトアーマー	化石盔甲	不会受到会心一击
かるわざ	九死一生	身上没有道具后速度提升二级，再度得到道具时速度回归正常状态。进入战斗前没有携带道具的话无法产生效果
かわりもの	替代物	变身为对方精灵
がんじょう	坚硬	在满体力的情况下被一击秒杀时必定留下1点体力，不会受到一击必杀技ハサミギロチン、つのドリル、じわれ、ぜったいれいど的影响
かんそうはだ	干燥皮肤	受到水系技能的攻击时回复最大体力值的1/4；受到火系技能的攻击时追加25%的伤害。暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/8；烈日天气下，每回合损失最大体力值的1/8
きけんよち	预知危险	可以察觉对手克制自身的技能以及一击必杀技、自爆、大爆炸等技能
きもったま	肝魂	使普通、格斗属性的技能可以击中鬼系的精灵
きゅうばん	吸盘	不会受到对方吹吼技能的影响，排在队首时提高钓到水中精灵的机率
きょううん	强运	更容易使出会心一击
きんちょうかん	紧张感	使对手无法发动果实的效果
くいしんぼう	馋鬼	在体力一半以下时即可发动チイラのみ、リュガのみ、カムラのみ、ヤタピのみ、ズアのみ、サンのみ、スターのみ、イバンのみ、ミクルのみ等果实的效果
くだけるよろい	破碎铠甲	受到物理攻击时防御下降一级，同时速度上升一级
クリアボディ	净体	不会被对手下降能力的等级
げきりゅう	激流	自身体力在1/3以下时使水系技能的威力提升50%
こんじょう	上进	异常状态下使物理攻击力提升50%，无视因烧伤造成的攻击力减半效果
さいせいりょく	再生力	交换下场时回复一定体力
さめはだ	鲨鱼皮	令使用近身攻击技能的对手损失最大体力值的1/8
サンパワー	太阳力量	烈日天气下每回合损失最大体力值的1/8，同时使特攻提升50%
シェルアーマー	贝壳盔甲	不会受到会心一击
じしんかじょう	自信过剩	击倒对手时物攻上升一级
しぜんかいふく	自然恢复	交换下场后解除自身的异常状态
しめりけ	湿气	使场上的双方都无法使用自爆和大爆炸，同时使诱爆特性失去效果
しゅうかく	收获	每回合结束时重新获得已经消耗掉的果实
じゅうなん	柔软	不会陷入麻痹状态
しょうりのほし	胜利之星	自己与同伴的命中率上升一级
じりょく	磁力	在场时使钢系精灵无法逃跑和交换，排在队首时更容易遇到钢系精灵
しろいけむり	白烟	不会被对手下降能力的等级
シンクロ	同步率	因对手的攻击陷入麻痹、烧伤、中毒时将所中的异常状态传染给对方，排在队首时有50%的机率遇到与自己相同性格的野生精灵
しんりょく	发芽	自身体力在1/3以下时使草系技能的威力提升50%
すいすい	轻快	暴雨天气下使精灵速度翻倍
スキルリンク	连携技能	使技能おうふくビンタ、れんぞくパンチ、みだれづき、ミサイルばり、とげキャノン、たまなげ、みだれひっかき、ボーンラッシュ、つっぱり、タネマシンガン、つららばり、ロックブラスト必定连续攻击5次
すてみ	舍身	使拥有伤害反弹效果的技能すてみタックル、ウッドハンマー、ブレイブバード、とっしん、じごくぐるま、ボルテッカー、フレアドライブ、もろはのずつき、とびげり、とびひざげり提升20%的威力

日文	中文	说明
スナイパー	狙击手	会心一击时，使对手承受4倍的伤害
すなおこし	扬沙	上场时将天气变为沙暴，在天气没有改变的情况下永久有效
すなかき	沙游	沙暴天气下使速度翻倍
すながくれ	沙隐术	沙暴天气下使对手命中率变为平时的80%，其他属性的精灵不会受到沙暴伤害。排在队首时在沙漠中遇到野生精灵的概率减半
すなのちから	沙之力	沙暴天气下使地、岩石、钢属性技能的威力提升
すりぬけ	穿透	无视对方的各种防御膜
するどいめ	锐利目光	在野外不会遇到比自身等级低的精灵，战斗中不会被下降命中率的等级
スロースタート	慢启动	上场的前5回合物攻、速度减半
せいぎのこころ	正义之心	受到恶系技能攻击时攻击力上升一级
せいしんりょく	精神力	不会陷入害怕状态
せいでんき	静电	令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入麻痹状态，排在队首时更容易遇到电系精灵
そうしょく	食草	受到草系技能攻击时攻击力上升一级
たいねつ	耐热	受到火系技能的攻击时伤害减半，烧伤状态下每回合损失最大体力值的1/16
ダウンロード	下载	如果对手的特防大于防御，则自身提升一级攻击；如果对手的防御大于等于特防，则自身提升一级特攻
だっぴ	脱皮	每回合结束时有30%的机率回复异常状态
ターボブレイズ	涡轮烈焰	使用技能时无视对手ふゆう、がんじょう、ふしぎなまもり、ちょすい、すながくれ等特性的效果
ダルマモード	不倒翁模式	体力低于1/4时发动变身
たんじゅん	单纯	使能力变化等级的效果翻倍
ちからずく	振奋	以舍弃技能的追加效果为代价来提升技能威力
ちからもち	大力士	使自身攻击力翻倍
ちくでん	蓄电	受到电系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4
ちどりあし	千鸟足	自身陷入混乱状态时，提升一级回避率
ちょすい	蓄水	受到水系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4
てきおうりょく	适应力	使用与自己相同属性的技能时威力由原来的1.5倍强化为2倍
テクニシャン	技术师	使威力低于60的技能威力倍增，因条件技能而使威力倍增的场合(如起风击中飞天后的精灵)以及在使用围攻时无法产生效果
てつのこぶし	铁拳	使技能れんぞくパンチ、メガトンパンチ、ほのおのパンチ、れいとうパンチ、かみなりパンチ、ピヨピヨパンチ、マッハパンチ、ばくれつパンチ、きあいパンチ、コメットパンチ、シャドーパンチ、スカイアッパー、アームハンマー、バレットパンチ、ドレインパンチ提升20%的威力
てつのトゲ	铁刺	令使用近身攻击的对手受到伤害
テラボルテージ	万亿高压	使用技能时无视对手ふゆう、がんじょう、ふしぎなまもり、ちょすい、すながくれ等特性的效果
テレパシー	心灵感应	不会受到同伴的误伤
でんきエンジン	电气发动机	受到电系攻击时不会受到伤害和附加效果的影响，同时使速度提升一级
てんきや	气象台	根据天气变换自身的属性：烈日→火系、暴雨→水系、冰雹→冰系，其他天气下皆为普通属性
てんねん	天然	在攻击对方和承受对方的攻击时无视其能力升降的变化，因速度造成的出手顺序除外
てんのめぐみ	天之恩惠	使技能附加效果的发生几率翻倍
とうそうしん	斗争心	面对同性的对手时提升技能威力25%；面对异性的对手时降低技能威力25%；面对无性别的精灵时没有效果
どくしゅ	毒手	使用近身攻击时一定机率使对手陷入中毒状态
どくのトゲ	毒针	令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入中毒（どく）状态
どくぼうそう	毒暴走	自身陷入中毒状态时物理类技能的威力上升
トレース	换装	上场时复制对手的特性，双打时随机复制对方单体精灵的特性。No.351ポワルン和No.493号アルセウス的特性无法复制。
どんかん	迟钝	不会陷入魅惑状态也不会受技能ゆうわく影响下降特攻
ナイトメア	梦魇	使陷入睡眠状态的对手每回合损失最大体力值的1/8
なまけ	偷懒	每隔一回合才能行动一次，不会受到技能烦恼种子（なやみのタネ）的效果影响
にげあし	逃跑能手	遇到野生精灵时必定可以逃跑
ねつぼうそう	热暴走	自身陷入烧伤状态时特殊类技能的威力上升
ねんちゃく	粘稠	自身装备的道具不会被偷取（どろぼう、ほしがる）、交换（トリック、すりかえ）、蚍食（むしくい、ついばむ）以及打落（はたきおとす）
ノーガード	无防御	使场上双方的攻击都能必定命中对方，排在队首时更容易遇到野生精灵
ノーてんき	无天气	在场上时使天气的变化无效
ノーマルスキン	普通肌肤	令使出的技能全部变成普通属性
のろわれボディ	诅咒身躯	受到伤害时一定机率使对手陷入束缚状态（无法再使用此技能）
はっこう	发光	排在队首时遇到野生精灵的概率变为平时的2倍
はとむね	鸠胸	不会被下降防御能力
ハードロック	硬岩石	当受到2倍克制技能的攻击时，受到的伤害减为1.5倍；当受到4倍克制技能的攻击时，受到的伤害减为3倍
はやあし	快足	异常状态下使速度提升50%，无视因麻痹造成的速度下降效果
はやおき	早起	从睡眠状态醒来所需要的回合减半
はりきり	紧张	使自身攻击力提升50%的同时，物理类技能的命中率变为平时的80%，排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会
ひでり	晴天	上场时将天气变为烈日，在天气没有改变的情况下永久有效
びびり	颤抖	受到鬼、恶、虫属性技能的攻击时速度上升一级
ひらいしん	避雷针	双打时将双方电系技能的效果全部吸引到自己这来，受到电系攻击时使特攻上升一级
フィルター	防御膜	当受到2倍克制技能的攻击时，受到的伤害减为1.5倍；当受到4倍克制技能的攻击时，受到的伤害减为3倍
ぶきよう	笨手笨脚	携带道具不会产生效果
ふくがん	复眼	使自身命中率提升30%，一击必杀技不受影响。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率
ふくつのこころ	不屈之心	陷入害怕状态时使速度提升一级

日文	中文	说明
ふしぎなうろこ	神奇鳞片	异常状态时物理防御变为原来的1.5倍
ふしぎなまもり	神奇护符	只有产生克制效果的技能才会受到伤害
ふみん	失眠	不会陷入睡眠状态
ふゆう	浮游	不会受到地系技能的影响
プラス	正极	场上存在负极特性的精灵时自身的特攻提升50%
フラワーギフト	花礼	烈日天气下我方攻击、特攻提升50%
プレッシャー	压力	令对手在使用技能时每次消耗2PP
フレンドガード	同伴守护	使同伴受到的伤害降低
ヘヴィメタル	重金属	使自身体重变为原来的2倍
ヘドロえき	毒液	当受到技能すいとる、メガドレイン、ギガドレイン、きゅうけつ、ドレインパンチ、やどりぎのタネ的攻击时，令对手损失自身所受伤害的50%，对技能ゆめくい（食梦）无效。对手特性为魔法防御时无效。
へんしょく	变色	受到攻击时，使自身转换为对手刚才使用招式的属性
ポイズンヒール	毒疗	自身陷入中毒或剧毒状态时，每回合回复最大体力值的1/8
ぼうおん	隔音	不会受到声音类技能いびき、いやしのすず、いやなおと、おしゃべり、きんぞくおん、くさぶえ、さわぐ、なきごえ、うたう、ちょうおんぱ、ほえる、むしのさざめき、ハイパーボイス、ほろびのうた的影响。但通过接力的方式接受到灭亡之歌（ほろびのうた）时，回合仍然计算
ほうし	孢子	令使用近身攻击技能的对手各有10%的机率陷入麻痹、烧伤、冰冻状态
ぼうじん	防尘	不会因为恶劣天气而损失体力
ほのおのからだ	火焰身躯	令使用近身攻击技能的对手有10%的机率陷入烧伤状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍
マイナス	负极	场上存在正极特性的精灵时自身的特攻提升50%
マイペース	我行我素	使自身不会陷入混乱状态
マグマのよろい	熔岩装甲	使自身不会陷入冰冻状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍
まけんき	好强	能力下降时攻击力上升一级
マジックガード	魔法防御	不会受到直接攻击以外造成的体力损失。麻痹状态下必定使出招式，不会因异常状态、恶劣天气、技能的反弹伤害减少体力
マジックミラー	魔镜	反射对方使用的各种异常状态、能力下降类负面技能的效果
マルチスケイル	鳞甲	体力满时受到伤害减轻
マルチタイプ	多重属性	根据携带的石板（プレート）变换属性
ミイラ	木乃伊	当受到近身攻击时使对手陷入木乃伊状态
みずのベール	水幕	使自身不会陷入烧伤状态
みつあつめ	产蜜	战斗结束后有一定机率获得蜂蜜
ミラクルスキン	奇迹皮肤	不会受到辅助技能效果的影响
むしのしらせ	虫族警告	自身体力在1/3以下时使虫系技能的威力提升50%
ムラっけ	喜怒无常	每回合结束时某项能力上升二级，同时另一项能力下降一级
メロメロボディ	魅惑身躯	令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入魅惑状态，排在队首时更容易遇到异性的野生精灵
めんえき	免疫	使自身不会陷入中毒状态
もうか	烈火	自身体力在1/3以下时使火系技能的威力提升50%
ものひろい	拾物	每次战斗结束后有10%几率拾到道具，回合结束时拾取对方消耗掉的道具
もらいび	引火	受到火系攻击时不会受到伤害和附加效果影响，同时自身火系技能的威力提升50%
やるき	活跃	不会陷入睡眠状态
ゆうばく	诱爆	因对手的直接攻击陷入濒死状态时，令对手损失最大体力值的1/4
ゆきがくれ	雪隐	冰雹天气下使对手命中率变为平时的80%
ゆきふらし	降雪	上场时将天气变为冰雹，在天气没有改变的情况下永久有效
ようりょくそ	叶绿素	烈日天气下速度翻倍
ヨガパワー	瑜伽力量	使自身攻击力翻倍
よちむ	读取	查觉对手是否持有一击必杀技，或是威力最高的一项技能
よびみず	吸水	双打时将双方水系技能的效果全部吸引到自己这来
よわき	懦弱	体力一半以下时能力下降
ライトメタル	轻金属	使自身体重变为原来的一半
リーフガード	绿叶防御	烈日天气下，自身不会陷入异常状态
りんぷん	鳞粉	不会受到技能附加效果的影响
わるいてぐせ	恶习	当对手使用近身攻击时偷走对方携带的道具



附表2：道具列表

使用道具			
自定义分类	道具名	中文名	效果解说
化石	ふたのカセキ	盖甲化石	远古海中生活的古代精灵化石，好像后背的一部分，带去研究所复活后可以得到No.564薄甲海龟
化石	はねのカセキ	羽毛化石	据说是鸟类祖先的古精灵化石，好像翅膀的一部分，带去研究所复活后可以得到No.566元祖鸟
进化石	たいようのいし	太阳石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	つきのいし	月之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	ほのおのいし	炎之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	かみなりのいし	雷之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	みずのいし	水之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	リーフのいし	叶之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	ひかりのいし	光之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	やみのいし	暗之石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	めざめいし	觉醒石	特定精灵在进化时使用的神秘石头
进化石	まんまるいし	真丸石	特定精灵在进化时使用的神秘石头

自定义分类	道具名	中文名	效果解说
进化石	きれいなウロコ	美丽鳞片	No.350美丽龙在《黑·白》中进化用道具
能力提升	マックスアップ	体力之源	增加精灵10点体力的努力值（仅限该项100以下有效）
能力提升	タウリン	攻击之源	增加精灵10点攻击的努力值（仅限该项100以下有效）
能力提升	ブロムヘキシン	防御之源	增加精灵10点防御的努力值（仅限该项100以下有效）
能力提升	インドメタシン	敏捷之源	增加精灵10点速度的努力值（仅限该项100以下有效）
能力提升	リゾチウム	特攻之源	增加精灵10点特攻的努力值（仅限该项100以下有效）
能力提升	ふしぎなアメ	奇异软糖	使精灵等级提升一级
能力提升	ポイントアップ	PP上升剂	增加精灵一个技能PP值的上限20%
能力提升	キトサン	特防之源	增加精灵10点特防的努力值
能力提升	ポイントマックス	PP最大剂	使一个技能PP值上限达到最大值
能力提升	たいりょくのハネ	体力羽毛	增加精灵1点体力的努力值（仅限该项100以上有效）
能力提升	きんりょくのハネ	筋力羽毛	增加精灵1点攻击的努力值（仅限该项100以上有效）
能力提升	ていこうのハネ	抵抗羽毛	增加精灵1点防御的努力值（仅限该项100以上有效）
能力提升	ちりょくのハネ	智力羽毛	增加精灵1点特攻的努力值（仅限该项100以上有效）
能力提升	せいしんのハネ	精神羽毛	增加精灵1点特防的努力值（仅限该项100以上有效）
能力提升	しゅんぱつのハネ	瞬爆羽毛	增加精灵1点速度的努力值（仅限该项100以上有效）
奢侈品	ちいさなキノコ	小蘑菇	普通小蘑菇，可以卖250元
奢侈品	おおきなキノコ	大蘑菇	稀有的蘑菇，可以卖2500元
奢侈品	しんじゅ	珍珠	小号的珍珠，可以卖700元
奢侈品	おおきなしんじゅ	大珍珠	大号的珍珠，可以卖3750元
奢侈品	ほしのすな	星之砂	美丽的砂子，可以卖1000元
奢侈品	ほしのかけら	星之碎片	星星的碎片，可以卖4900元
奢侈品	きんのたま	金珠	贵重的金珠，可以卖5000元
奢侈品	きれいなのハネ	美丽羽毛	没有用途的漂亮羽毛
奢侈品	ドラゴンのホネ	龙骨	精灵的头盖骨，可以高价卖给收藏家
奢侈品	かおるキノコ	香菇	周围散发出好闻香味的珍贵蘑菇，可以高价卖给收藏家
奢侈品	でかいきんのたま	巨大金珠	闪闪发光的纯金大球，可以高价卖给收藏家
奢侈品	おだんごしんじゅ	团子珍珠	闪着银色光芒的大粒真珠，可以高价卖给收藏家
奢侈品	すいせいのかけら	水星碎片	来自水星的宝石，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのどうか	古代铜币	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのぎんか	古代银币	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのきんか	古代金币	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのツボ	古代壶	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのうでわ	古代手镯	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのせきぞう	古代石像	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
奢侈品	こだいのおうかん	古代王冠	3000年前的文物，可以高价卖给收藏家
战斗提升	エフェクトガード	状态防御	战斗中使用，使精灵的能力不会下降。通信对战中无法使用
战斗提升	クリティカッター	会心之刃	战斗中使用，提高精灵技能的会心率。通信对战中无法使用
战斗提升	プラスパワー	增力剂	战斗中使用，提高精灵的物攻。通信对战中无法使用
战斗提升	ディフェンダー	防御盾	战斗中使用，提高精灵的物防。通信对战中无法使用
战斗提升	スピーダー	加速器	战斗中使用，提高精灵的速度。通信对战中无法使用
战斗提升	ヨクアタール	命中器	战斗中使用，提高精灵技能的命中率。通信对战中无法使用
战斗提升	スペシャルアップ	特攻增强剂	战斗中使用，提高精灵的特攻。通信对战中无法使用
战斗提升	スペシャルガード	特防增强剂	战斗中使用，提高精灵的特防。通信对战中无法使用
战斗提升	クリティカット2	会心之刃2	战斗中使用，进一步提高精灵技能的会心率。通信对战中无法使用
战斗提升	スピーダー2	加速器2	战斗中使用，进一步提高精灵的速度。通信对战中无法使用
战斗提升	SPアップ2	特攻增强剂2	战斗中使用，进一步提高精灵的特攻。通信对战中无法使用
战斗提升	SPガード2	特防增强剂2	战斗中使用，进一步提高精灵的特防。通信对战中无法使用
战斗提升	ディフェンダー2	防御盾2	战斗中使用，进一步提高精灵的物防。通信对战中无法使用
战斗提升	プラスパワー2	增力剂2	战斗中使用，进一步提高精灵的物攻。通信对战中无法使用
战斗提升	ヨクアタール2	命中器2	战斗中使用，进一步提高精灵技能的命中率。通信对战中无法使用
战斗提升	スピーダー3	加速器3	战斗中使用，大幅度提高精灵的速度。通信对战中无法使用
战斗提升	SPアップ3	特攻增强剂3	战斗中使用，大幅度提高精灵的特攻。通信对战中无法使用
战斗提升	SPガード3	特防增强剂3	战斗中使用，大幅度提高精灵的特防。通信对战中无法使用
战斗提升	ディフェンダー3	防御盾3	战斗中使用，大幅度提高精灵的物防。通信对战中无法使用
战斗提升	プラスパワー3	增力剂3	战斗中使用，大幅度提高精灵的物攻。通信对战中无法使用
战斗提升	ヨクアタール3	命中器3	战斗中使用，大幅度提高精灵技能的命中率。通信对战中无法使用
战斗提升	スピーダー6	加速器6	战斗中使用，极大幅度提高精灵的速度。通信对战中无法使用
战斗提升	SPアップ6	特攻增强剂6	战斗中使用，极大幅度提高精灵的特攻。通信对战中无法使用
战斗提升	SPガード6	特防增强剂6	战斗中使用，极大幅度提高精灵的特防。通信对战中无法使用
战斗提升	ディフェンダー6	防御盾6	战斗中使用，极大幅度提高精灵的物防。通信对战中无法使用
战斗提升	プラスパワー6	增力剂6	战斗中使用，极大幅度提高精灵的物攻。通信对战中无法使用
战斗提升	ヨクアタール6	命中器6	战斗中使用，极大幅度提高精灵技能的命中率。通信对战中无法使用
战斗提升	スキルコール	技能呼叫	使我方精灵的特性立即发动
战斗提升	アイテムドロップ	道具掉落	使我方精灵持有的道具消失
战斗提升	アイテムコール	道具呼叫	使我方精灵持有的道具立即发动效果
战斗提升	フラットコール	平面呼叫	使我方精灵能力的升降等级变回初始状态
战斗提升	クリティカット3	会心之刃3	战斗中使用，大幅度提高精灵技能的会心率。通信对战中无法使用
战斗提升	ポケじゃらし	调戏棒	逃离与野生精灵的战斗



自定义分类	道具名	中文名	效果解说
治疗回复	キズぐすり	伤药	回复精灵体力20点
治疗回复	どくけし	解毒药	解除精灵的中毒状态
治疗回复	やけどなおし	烧伤药	解除精灵的烧伤状态
治疗回复	こおりなおし	解冻药	解除精灵的冰冻状态
治疗回复	ねむけざまし	清醒药	解除精灵的睡眠状态
治疗回复	まひなおし	解麻药	解除精灵的麻痹状态
治疗回复	かいふくのくすり	完复药	回复精灵全部体力和异常状态
治疗回复	まんたんのくすり	超级伤药	回复精灵全部体力
治疗回复	すごいキズぐすり	高级伤药	回复精灵体力200点
治疗回复	いいキズぐすり	好伤药	回复精灵体力50点
治疗回复	なんでもなおし	万能药	解除精灵所有的异常状态
治疗回复	げんきのかけら	元气碎片	回复单个战斗不能的精灵，并且回复至其最大的HP的一半
治疗回复	げんきのかたまり	元气药块	回复单个战斗不能的精灵，并且回复至其最大的HP
治疗回复	おいしいみず	美味水	回复精灵体力50点
治疗回复	サイコソーダ	苏打水	回复精灵体力60点
治疗回复	ミックスオレ	柠檬水	回复精灵体力80点
治疗回复	モーモーミルク	哞哞牛奶	回复精灵体力100点
治疗回复	ちからのこな	力量粉	回复精灵体力50点的同时扣除5点亲密度(200亲密度以上时扣10点)
治疗回复	ちからのねっこ	力量根	回复精灵体力200点的同时扣除10点亲密度(200亲密度以上时扣15点)
治疗回复	ばんのうごな	万能粉	解除精灵所有异常状态的同时扣除5点亲密度(200亲密度以上时扣10点)
治疗回复	ふっかつそう	复活草	回复精灵濒死状态并回复全部体力，同时扣除15点亲密度(200亲密度以上时扣20点)
治疗回复	ピーピーエイド	PP小回复	回复精灵单项技能10点PP值
治疗回复	ピーピーリカバー	PP大回复	回复精灵单个技能全部PP值
治疗回复	ピーピーエイダー	PP匀回复	回复精灵所有技能10点PP值
治疗回复	ピーピーマックス	PP全回复	回复精灵所有技能全部PP值
治疗回复	せいなるはい	圣灰	回复队伍中所有濒死状态的精灵
治疗回复	ハートスイーツ	爱心巧克力	回复精灵体力20点
治疗回复	ヒウンアイス	悲运冰激凌	回合所有异常状态
其他	あなぬけのヒモ	脱洞绳	可以从迷宫中瞬间返回迷宫的入口处
其他	あまいミツ	花蜜	在野外使用可以吸引精灵
其他	ハートのウロコ	心之鳞片	可以让精灵回忆起被遗忘的技能
其他	シルバースプレー	白银喷雾剂	200步内不会遇到比队首精灵等级低的野生精灵
其他	ゴールドスプレー	黄金喷雾剂	250步内不会遇到比队首精灵等级低的野生精灵
其他	むしよけスプレー	驱虫喷雾剂	100步内不会遇到比队首精灵等级低的野生精灵
其他	リバティチケット	自由船票	前往No.494比克提尼所在地使用的道具





装备道具

自定义分类	道具名	中文名	效果解说
对战	メンタルハーブ	精神叶片	回复精灵的魅惑状态
对战	ひかりのこな	光粉	使对手技能的命中率变为原来的90%
对战	しろいハーブ	白色叶子	回复精灵被降低的能力等级，消费型道具
对战	せんせいのツメ	先制之爪	战斗中有20%的机率无视彼此速度优先于对手进行攻击
对战	こだわりハチマキ	专爱头巾	使精灵的物理攻击力提升50%，但是只能使用同一个技能
对战	ぎんのこな	银粉	使虫系技能的威力提升20%
对战	こころのしずく	心之水滴	使水都兄妹的特攻、特防提升50%
对战	きあいのハチマキ	气息头巾	在受到致命一击时有10%几率使体力留下1，消费型道具
对战	ピントレンズ	焦点镜片	使会心一击的发动率提升一级
对战	たべのこし	剩饭	在每回合结束时回复自身最大体力值的1/16
对战	でんきだま	电气珠	No.25皮卡丘装备后物攻、特攻倍增。父母携带后可以生下掌握高压电击的宝宝
对战	やわらかいすな	软沙	使地系技能的威力提升20%
对战	かたいいし	硬石	使岩石系技能的威力提升20%
对战	きせきのタネ	奇迹种子	使草系技能的威力提升20%
对战	くろいメガネ	黑眼镜	使恶系技能的威力提升20%
对战	くろおび	黑带	使格斗系技能的威力提升20%
对战	じしゃく	磁铁	使电系技能的威力提升20%
对战	しんぴのしずく	神秘水滴	使水系技能的威力提升20%
对战	するどいくちばし	尖喙	使飞行系技能的威力提升20%
对战	どくバリ	毒针	使毒系技能的威力提升20%
对战	とけないこおり	不融冰	使冰系技能的威力提升20%
对战	のろいのおふだ	咒符	使鬼系技能的威力提升20%
对战	まがったスプーン	弯勺	使超能系技能的威力提升20%
对战	もくたん	木炭	使火系技能的威力提升20%
对战	りゅうのキバ	龙牙	使龙系技能的威力提升20%
对战	シルクのスカーフ	丝巾	使普通系技能的威力提升20%
对战	かいがらのすず	空贝铃	攻击命中的同时吸取对手损失的1/8体力
对战	ラッキーパンチ	幸运拳套	No.113吉利蛋携带后会心一击的发动率提升二级
对战	メタルパウダー	金属粉末	No.132百变怪携带后物理防御倍增
对战	ふといホネ	骨棒	No.104卡拉卡拉和No.105嘎拉嘎拉携带后物理攻击倍增
对战	ながねぎ	大葱	No.83大葱鸭携带后会心一击的发动率提升二级



自定义分类	道具名	中文名	效果解说
对战	こうかくレンズ	广角镜头	提升10%的技能命中率
对战	ちからのハチマキ	力之头巾	提升10%的物理技能的威力
对战	ものしりメガネ	博闻之眼镜	提升10%的特殊技能的威力
对战	たつじんのおび	达人之腰带	如果攻击效果显着的话，技能威力提升20%
对战	ひかりのねんど	光之粘土	使光之壁(ひかりのかべ)和反射盾(リフレクター)的效果持续8回合
对战	いのちのたま	命之玉	使技能威力提升30%，在技能命中的同时自身损失1/10的体力
对战	パワフルハーブ	满力香草	需要蓄力才能使用的技能当回合直接使出，消费型道具
对战	どくどくだま	剧毒之玉	进入战斗后将陷入剧毒状态，通常配合毒疗（ポイズンヒール）特性和技能空元气（からげんき）一起使用
对战	かえんだま	火焰之玉	进入战斗后将陷入烧伤状态，通常配合上进（こんじょう）特性和技能空元气（からげんき）一起使用
对战	スピードパウダー	速度粉末	No.113百变怪携带后物理速度倍增
对战	きあいのタスキ	精神衣带	满体力的情况下，在受到致命一击时体力必定留下1，消费型道具
对战	フォーカスレンズ	聚焦镜片	慢于对手攻击的话命中率提升20%
对战	メトロノーム	节拍器	连续使用相同技能时在初始威力的基础上每次提升10，最多提升10次
对战	くろいてつきゅう	黑铁球	携带后速度减半，使飞行系、浮游特性的精灵受到地系技能的影响
对战	こうこうのしっぽ	后攻尾巴	携带后出手攻击必定慢于对方
对战	あかいいと	红线	携带后陷入魅惑状态的话，魅惑状态也将传染给对方
对战	くろいヘドロ	黑泥	毒系精灵在每回合结束时回复自身最大体力值的1/16，其他属性的精灵每回合受到自身最大体力值1/8的伤害
对战	つめたいいわ	冰冷岩石	使冰雹天气的效果持续8回合
对战	さらさらいわ	粉碎岩石	使沙暴天气的效果持续8回合
对战	あついいわ	灼热岩石	使烈日天气的效果持续8回合
对战	しめったいわ	缠绕岩石	使暴雨天气的效果持续8回合
对战	ねばりのかぎづめ	粘性勾爪	使ほのおのうず、まきつく、しめつける、すなじごく、うずしお等给予连续伤害技能必定持续5回合
对战	こだわりスカーフ	专爱围巾	使精灵的速度提升50%，但是只能使用同一个技能
对战	くっつきバリ	接合针	每回合损失最大体力值的1/8，对手使用近身攻击且没有携带道具的话有一机率将接合针转移到对手身上
对战	きれいなぬけがら	漂亮蜕壳	携带后必定可以交换精灵
对战	おおきなねっこ	大根	使吸收对手体力的技能效果提升50%
对战	こだわりメガネ	专爱眼镜	使精灵的特殊攻击力提升50%，但是只能使用同一个技能
进化	しんかいのキバ	深海之牙	使No.366珍珠贝的特攻倍增，通过通信交换能使珍珠贝进化成No.367猎斑鳗
进化	おうじゃのしるし	王者之证	优先攻击的情况下，攻击命中的同时以10的%几率使对手陷入害怕状态。No.61蚊香蛙和No.79呆呆兽携带时通过通信交换可以进化
进化	しんかいのウロコ	深海之鳞	使No.366珍珠贝的特防倍增，通过通信交换能使珍珠贝进化成No.368樱花鳗
进化	かわらずのいし	不变石	装备后的精灵不会进化，雌性精灵携带后有50%的机率生出性格与母体相同的宝宝
进化	メタルコート	金属外衣	使钢系技能的威力提升20%，No.95大岩蛇和No.123飞天螳螂携带时通过通信交换可以进化
进化	りゅうのウロコ	龙鳞	No.117海刺龙装备后通过通信交换进化成No.230刺龙王
进化	アップグレード	升级碟片	No.137 3D龙装备后通过通信交换进化成No.233 3D龙2
进化	プロテクター	盔甲	No.112铁甲爆龙装备后通过通信交换进化成No.464战车暴龙
进化	エレキブースター	电气插头	No.125电击兽装备后通过通信交换进化成No.466魔电兽
进化	マグマブースター	岩浆插头	No.126ブーバー装备后通过通信交换进化成No.467烈焰火龙
进化	あやしいパッチ	怪异补丁包	No.233 3D龙2装备后通过通信交换进化成No.474 3D龙Z
进化	れいかいのぬの	灵界之布	No.356木乃伊装备后通过通信交换进化成No.477夜幽魂
进化	するどいツメ	锐利之爪	使会心一击的发动率提升一级，No.215狃拉携带后夜晚升级进化成No.461玛狃拉
进化	するどいキバ	锐利之牙	优先攻击的情况下，攻击命中的同时以10的%几率使对手陷入害怕状态，No.207飞蝎携带后夜晚升级进化成No.472蝠蝎
冒险育成	おまもりこばん	护身符	战斗后获得2倍的金钱
冒险育成	きよめのおふだ	净符	队首的精灵携带后，使野生精灵的遭遇率变为平时的2/3
冒险育成	きょうせいギプス	竞争背心	装备后速度减半的同时令努力值获得数倍增
冒险育成	がくしゅうそうち	学习装置	装备的精灵即使不参加战斗也可以得到一半经验，同时还能获得如同参加战斗精灵同样多的努力值
冒险育成	やすらぎのすず	安闲铃铛	精灵亲密度提升率变为平时的1.5倍
冒险育成	しあわせタマゴ	幸福蛋	使战斗中获得的经验值增加50%
冒险育成	けむりだま	烟雾球	逃离与野生精灵的战斗
冒险育成	パワーリスト	力量手饰	携带后速度减半，取得攻击努力值的情况下在原基础上增加4点
冒险育成	パワーベルト	力量腰带	携带后速度减半，取得防御努力值的情况下在原基础上增加4点
冒险育成	パワーレンズ	力量镜片	携带后速度减半，取得特攻努力值的情况下在原基础上增加4点
冒险育成	パワーバンド	力量带	携带后速度减半，取得特防努力值的情况下在原基础上增加4点
冒险育成	パワーアンクル	力量护膝	携带后速度减半，取得速度努力值的情况下在原基础上增加4点
冒险育成	パワーウエイト	力量护具	携带后速度减半，取得体力努力值的情况下在原基础上增加4点
石板	ひのたまプレート	火球板	使火系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为火属性
石板	しずくプレート	水滴板	使水系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为水属性
石板	いかずちプレート	雷电板	使电系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为电属性
石板	みどりのプレート	草绿板	使草系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为草属性
石板	つららのプレート	冰柱板	使冰系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为冰属性
石板	こぶしのプレート	拳头板	使格斗系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为格斗属性
石板	もうどくプレート	剧毒板	使毒系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为毒属性
石板	だいちのプレート	大地板	使地系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为地属性

自定义分类	道具名	中文名	效果解说
石板	あおぞらプレート	青空板	使飞行系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为飞行属性
石板	ふしぎのプレート	神奇板	使超能系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为超能属性
石板	たまむしプレート	玉虫板	使虫系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为虫属性
石板	がんせきプレート	岩石板	使岩系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为岩属性
石板	もののけプレート	怨魂板	使鬼系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为鬼属性
石板	りゅうのプレート	龙之板	使龙系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为龙属性
石板	こわもてプレート	恐怖板	使恶系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为恶属性
石板	こうてつプレート	钢铁板	使钢系技能的威力提升20%，No.493阿尔修斯携带后变为钢属性
香炉	うしおのおこう	涡香炉	使水系技能的威力提升20%，No.183玛利鼠携带后可以生出No.298利利鼠
香炉	のんきのおこう	松香炉	使对手技能的命中率变为原来的90%，No.202忍兽携带后可以生出No.360小忍兽
香炉	あやしいおこう	怪异香炉	使超能系技能的威力提升20%，No.122吸盘魔偶携带后可以生出No.439玛奈奈
香炉	がんせきおこう	岩石香炉	使岩石系技能的威力提升20%，No.185胡说树携带后可以生出No.438哭啼树
香炉	まんぷくおこう	满腹香炉	携带后出手攻击必定慢于对方，No.143卡比兽携带后可以生出No.446刚比兽
香炉	さざなみのおこう	海波香炉	使水系技能的威力提升20%，No.226巨翅飞鱼携带后可以生出No.458小球飞鱼
香炉	おはなのおこう	花朵香炉	使草系技能的威力提升20%，No.315双色玫瑰携带后可以生出No.406花苞玫瑰
香炉	こううんのおこう	幸运香炉	战斗后获得2倍的金钱，No.113吉利蛋携带后可以生出No.440粉红蛋
香炉	きよめのおこう	虚面香炉	队首的精灵携带后使野生精灵的遭遇率变为平时的2/3，No.358风铃携带后可以生出No.433祈福铃
战斗	はっきんだま	白金玉	NO.487基拉帝纳携带后可以变化形态，同时提升龙系和鬼系技能的威力
战斗	こんごうだま	金刚球	No.483迪亚路卡携带后能提升龙系和钢系技能的威力
战斗	しらたま	白玉	No.484帕鲁基亚携带后能提升龙系和水系技能的威力
战斗	しんかのきせき	进化辉石	使未进化的精灵防御、特防变为1.5倍
战斗	かるいし	轻石	减轻精灵的重量
战斗	ゴツゴツメット	刺刺铠甲	受到直接攻击时使对手受伤
战斗	ふうせん	气球	使自身变成浮游状态，受到攻击后效果消失
战斗	レッドカード	红牌	击中对手后强制使对手交换
战斗	ねらいのまと	靶心	使无效的属性变得有效
战斗	しめつけバンド	缠绕绳	缠绕类的技能加强威力
战斗	きゅうこん	球根	受到水系攻击特攻上升，一次性用品
战斗	じゅうでんち	充电池	受到电系攻击特攻上升，一次性用品
战斗	だっしゅつボタン	脱出按钮	受到技能攻击时立即离开战斗
战斗	ほのおのジュエル	火焰宝石	使火系技能的威力加强，一次性用品
战斗	みずのジュエル	水之宝石	使水系技能的威力加强，一次性用品
战斗	でんきのジュエル	电气宝石	使电系技能的威力加强，一次性用品
战斗	くさのジュエル	草之宝石	使草系技能的威力加强，一次性用品
战斗	こおりのジュエル	冰之宝石	使冰系技能的威力加强，一次性用品
战斗	かくとうジュエル	格斗宝石	使格斗系技能的威力加强，一次性用品
战斗	どくのジュエル	毒之宝石	使毒系技能的威力加强，一次性用品
战斗	じめんのジュエル	地面宝石	使地面系技能的威力加强，一次性用品
战斗	ひこうのジュエル	飞行宝石	使飞行系技能的威力加强，一次性用品
战斗	エスパージュエル	超能宝石	使超能系技能的威力加强，一次性用品
战斗	むしのジュエル	虫之宝石	使虫系技能的威力加强，一次性用品
战斗	いわのジュエル	岩石宝石	使岩石系技能的威力加强，一次性用品
战斗	ゴーストジュエル	鬼之宝石	使鬼系技能的威力加强，一次性用品
战斗	ドラゴンジュエル	龙之宝石	使龙系技能的威力加强，一次性用品
战斗	あくのジュエル	恶之宝石	使恶系技能的威力加强，一次性用品
战斗	はがねのジュエル	钢之宝石	使钢系技能的威力加强，一次性用品
战斗	ノーマルジュエル	普通宝石	使系技能的威力加强，一次性用品
战斗	ライトストーン	光明之石	No.643莱希拉姆专用道具
战斗	ダークストーン	黑暗之石	No.644泽克罗姆专用道具



技能机

编号	技能名	技能译名	入手方法
01	つめとぎ	磨爪	从ホドモエのコンテナ的贤人处获得
02	ドラゴンクロー	龙爪	冠军之路出口附近的洞穴
03	サイコショック	精神冲击	ジャイアントホール深处的草丛
04	めいそう	冥想	从古代之城的贤人处获得
05	ほえる	吼叫	10号公路拾得
06	どくどく	剧毒	17号水路拾得
07	あられ	冰雹	フキヨセシティ精灵中心花50000元购买
08	ビルドアップ	巨大化	从14号公路的贤人处获得
09	ベノムショック	剧毒冲击	15号公路拾得（需要学会怪力术的精灵）
10	めざめるパワー	觉醒力量	当图鉴完成数达到100后与アララギ博士对话获得
11	にほんばれ	晴空万里	フキヨセシティ精灵中心花50000元购买
12	ちょうはつ	挑拨	冠军之路地下有斜坡的地方
13	れいとうビーム	冷冻光线	ジャイアントホール深处的草丛附近
14	ふぶき	暴风雪	セッカシティ精灵中心花70000元购买
15	はかいこうせん	破坏光线	ショッピングモール精灵中心花90000元购买
16	ひかりのかべ	光之壁	ライモンシティ精灵中心花30000元购买
17	まもる	守护	当图鉴完成数达到60后与アララギ博士对话获得
18	あまごい	求雨	フキヨセシティ精灵中心花50000元购买
19	テレキネシス	心灵感应	18号水路深处的草丛
20	しんぴのまもり	神秘守护	ライモンシティ精灵中心花30000元购买
21	やつあたり	撒气	ライモンシティ精灵中心花10000元购买
22	ソーラービーム	太阳光线	ヤグルマの森中拾得
23	うちおとす	击落	ギアステーション使用BP交换
24	10まんボルト	10万伏特	P2ラボ拾得

编号	技能名	技能译名	入手方法
25	かみなり	闪电	セッカシティ精灵中心花70000元购买
26	じしん	地震	古代之城出口（需通关后）
27	おんかえし	报恩	ライモンシティ精灵中心花10000元购买
28	あなをほる	挖洞	4号道路的小屋
29	サイコキネシス	精神干扰	13号道路（需要学会怪力术的精灵）
30	シャドーボール	影子球	古代之城拾得
31	かわらわり	瓦割	从セッカシティ的口袋中心获得
32	かげぶんしん	影分身	从18公路的贤人处获得
33	リフレクター	反射盾	ライモンシティ精灵中心花30000元购买
34	ヘドロウェーブ	泥浆波动	ギアステーション使用48BP交换
35	かえんほうしゃ	火焰放射	ほうじょうの社获得（位置在14号路一带，需收服641／642后）
36	ヘドロばくだん	泥爆弹	8号公路拾得
37	すなあらし	沙尘暴	フキヨセシティ精灵中心花50000元购买
38	だいもんじ	大字火	セッカシティ精灵中心花70000元购买
39	がんせきふうじ	岩石封杀	リゾートデザート获得
40	つばめがえし	燕返	击败第六位GYM后，在フキヨセシティ告示牌边的小屋中与少年对话后在外面的斜坡公路上拾得
41	いちゃもん	寻衅	4号公路拾得
42	からげんき	空元气	8号公路从姐姐手中获得
43	ニトロチャージ	火焰蓄力	シリンダーブリッジ从一位女性手中获得
44	ねむる	睡眠	ヒウンシティ高层建筑22楼
45	メロメロ	魅惑	ヒウンシティ高层建筑47楼
46	どろぼう	盗窃	地下水脉之穴拾得
47	ローキック	扫堂腿	地下水脉之穴拾得
48	りんしょう	轮唱	ギアステーション使用36BP交换
49	エコーボイス	回声	ライモンシティ的ミュージカルホール选美会场从女性手中获得
50	オーバーヒート	燃烧殆尽	11号公路拾得
51	サイドチェンジ	场地交换	ギアステーション使用48BP交换
52	きあいだま	气息球	地下水脉之穴拾得
53	エナジーボール	能量球	12号公路拾得
54	みねうち	刀背打	当图鉴完成数达到30后与アララギ博士对话获得
55	ねっとう	开水	ホドモエ的コンテナ之中拾得
56	なげつける	投掷	9号公路获得
57	チャージビーム	转换光束	7号公路上与所有人对话后获得

编号	技能名	技能译名	入手方法
58	フリーフォール	自由落体	フキヨセシティ获得
59	やきつくす	燃尽	ギアステーション使用48BP交换
60	さきおくり	推迟	ギアステーション使用48BP交换
61	おにび	鬼火	タワーオブヘブン2楼拾得
62	アクロバット	杂技	击败第六位GYM后获得
63	さしおさえ	按压	リュウラセン之塔拾得（冬天）
64	だいばくはつ	大爆炸	ギアステーション使用BP交换
65	シャドークロー	影爪	タワーオブヘブン4楼拾得
66	しっぺがえし	还击	16号公路拾得
67	かたきうち	报仇雪恨	击败第二位GYM后获得
68	ギガインパクト	亿万冲撞	ショッピングモールR9精灵中心花90000精灵中心花购买
69	ロックカット	岩石切割	从电气石洞穴的贤人处获得
70	フラッシュ	闪光	ヒウンシティ小巷中的女性赠送
71	ストーンエッジ	岩石飞刃	修行的岩屋获得
72	ボルトチェンジ	闪电交换	击败第四位GYM后获得
73	でんじは	电磁波	ライモンシティ精灵中心花10000元购买
74	ジャイロボール	翻滚球	ライモンシティ精灵中心花10000元购买
75	つるぎのまい	剑舞	从梦之迹地的贤人处获得
76	むしのていこう	虫之抵抗	击败第三位GYM后获得
77	じこあんじ	自我暗示	ギアステーション使用48BP交换
78	じならし	平整地面	击败第五位GYM后获得
79	こおりのいぶき	冰之息	击败第七位GYM后获得
80	いわなだれ	岩崩	フキヨセ的洞穴中获得
81	シザークロス	十字钳	7号公路拾得
82	ドラゴンテール	龙尾	击败第八位GYM后获得
83	ふるいたてる	雄起	击败第一位GYM后获得
84	どくづき	毒刺	6号公路拾得（需要冲浪术）
85	ゆめくい	食梦	梦之迹地拾得
86	くさむすび	草绳	ヤグルマ森林前
87	いばる	虚张声势	ギアステーション使用36BP交换
88	ついばむ	啄食	ギアステーション使用36BP交换
89	とんぼがえり	蜻蜓点水	13号公路处救助桥上的长翅鸥后获得
90	みがわり	替身	ネジ山获得(冬天)
91	ラスターカノン	光栅加农炮	ネジ山拾得
92	トリックルーム	神秘空间	ほうじょうの社最深处的神殿右边（需要冲浪术）
93	ワイルドボルト	猛烈电压	冠军之路拾得
94	いわくだき	碎石	ヤグルマ之森的一位格斗女性赠送
95	バークアウト	叫嚣	入手方法暂时不明

精灵球		
クイックボール	快速球	战斗开始时候立即使用该球，可以获得5倍的捕获修正率
ゴージャスボール	豪华球	使用该球捕捉到的精灵，其亲密度容易提升
スーパーボール	超级球	捕获成功率比较高的精灵球，捕获修正率1.5倍
スピードボール	速度球	针对高速度精灵的特效精灵球，捕获修正率3倍
ダイブボール	潜水球	针对深海精灵的特效精灵球，捕获修正率3.5倍
タイマーボール	时间球	每经过10回合，捕获修正率提高1倍的精灵球，最高修正率为4倍
ダークボール	黑暗球	针对夜晚和洞窟精灵的特效精灵球，捕获修正率4倍
ドリームボール	梦之球	从梦境中得到的神秘精灵球，适合在梦境中使用
ネストボール	巢球	精灵等级不大于30级时，捕获修正率=（40—PM等级）/10的精灵球
ネットボール	捕网球	针对水系和虫系精灵的特效精灵球，捕获修正率3倍
ハイパーボール	究级球	捕获成功率非常高的精灵球，捕获修正率2倍
ヒールボール	治愈球	使用该球捕获精灵时回复该精灵的全部体力及异常状态
プレシャスボール	珍贵球	日本官方在赠送特殊精灵时才使用的珍贵精灵球
プレミアボール	纪念球	一次性购买10个以上モンスターボール时免费赠送的球
フレンドボール	朋友球	用本球捕获的精灵初始亲密度非常高
ヘビーボール	重量球	针对体重较大精灵的特效精灵球，捕获修正率3倍
マスターボール	大师球	无论什么精灵都必定可以收服的终级精灵球
ムーンボール	月亮球	针对使用月之石进化精灵的特效精灵球，捕获修正率4倍
モンスターボール	精灵球	普通的精灵球
ラブラブボール	爱情球	针对异性精灵的特效精灵球，捕获修正率3倍
リピートボール	重复球	针对已捕捉过精灵的特效精灵球，捕获修正率3倍
ルアーボール	鱼饵球	针对垂钓精灵的特效精灵球，捕获修正率3倍
レベルボール	等级球	针对比当前精灵等级低的精灵的特效精灵球



文 苍穹　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

本作初看上去非常像卡牌类游戏，但实际上确实如官方定义的那样是一款SLG。游戏中拥有大量的战略要素，兵种、阵型、地形、天气都是主导战局的关键，而作为核心的卡片更是不容忽视。下面就将为广大玩家讲解本作的系统，而全部600张的卡片资料也将在文后一并奉上。

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

战国绘札游戏 不如归 大乱

战国绘札游戏 不如归 大乱

Irem	SLG	2010年9月9日	日版
1～2人	5040日元	无对应周边	

戦国絵札遊戯 不如帰 -HOTOTOGISU- 大乱

系统解说

卡片组成

选择“デッキ构筑”后便会进入卡组整理界面，在这里玩家可以查看卡片的情报。兵种、武力、行动、兵力是武将卡的四个基本资料，具体效果放到战斗的部分再作介绍。本作中取消了“知行”，引入了“稀少度”的设定，按梅、竹、松为顺序稀少度依次提升。卡组的卡片上限为40枚，而除了梅等级的卡片不限外，竹等级卡不能超过15枚，松等级卡不能超过9枚。

按下□可以查看特技或传令、计策的详情，而按下Start选择“ピューア”则能进入卡片鉴赏模式。



胜利条件

野战	1.击倒敌大将/姬将；
	2.敌方士气值(山札)降到0
攻城战	我方武将到达敌城

攻城战的胜利条件是在野战的基础上追加的，敌方的士气值(山札)降到0以及我方成功到达敌城后，都要再过1回合才会判定胜负。征战模式(キャンペーン)中默认为野战，与NPC或者其他玩家联机对战时可以选择攻城战。



回合流程

游戏中的战场由5×5的方格组成，开战后必须先配置我方的大将/姬将。所谓“大将/姬将”是在整理卡组时指定为首领的某张武将卡，男性武将称为大将、女性武将则为姬将，除了名称、外观不同外其他方面都相同，下文统一用“大将”表述。

第1阶段.手札补充

作为1个完整回合的开始后，双方可以从山札中抽取1枚卡片补充到手札，同时士气值减少1。如果手札卡片数超过5枚，则需舍弃1枚卡片；如果手札卡片数为0，那么在此阶段则能一口气补充5枚卡片。

第2阶段.手札使用

此阶段可以从手札中选择卡片进行使用，游戏中的卡片分为3类：武将卡(红色)、传令卡(绿色)、计略卡(蓝色)。

选择武将卡可以将武将配置到战场上，注意只能将其安放在靠近本方底线的两行范围内，每一方在战场上的武将数不能超过5人。另外，任意一方在战场上都不能派出两张同名的武将卡，手札中则可以同时存在。本作中新增了武将的升格卡，使用后能让战场上我方的同名武将等级提升，能力和特效都会有所变化，兵力也能全部回复。但是，必须是战场上已派出的武将才能使用升格卡，另外等级无法跳跃提升，即1级武将不能直接使用3级的升格卡。

选择传令卡后需要将其装备到指定的武将身上，在战斗阶段武将才能选择使用。值得注意的是，玩家需要先设定传令员从大将处前往指定武将处的移动路线，之后传令兵会以每回合2格的速度向目的地进行移动。如果指定路线上出现了其他武将截获传令兵，则无论该武将是我方还是敌方，传令卡都将装备到其身上。

选择的计略卡将在“手札实行”阶段触发效果，需要注意的是计略卡中有可以阻碍对方计略效果的反计卡存在，当手札中有反计卡时，敌方使用计略后就是使用反计的时机。



第3阶段.手札实行

之前选择使用的手札将在这一阶段付诸实行，顺序为：武将配置→传令兵移动→计略卡发动。

第4阶段.移动设定

选择战场上的武将卡进行移动，此时武将头上的数字便是行动顺序，按照行动值的高低来排列。注意刚派上场或是升格后的武将在次回合才能进行移动，另外视野范围外的敌将是无法看到其移动序号的(武将周围的亮框表示的就是视野)。

第5阶段.移动实行

之前选择的武将卡将在此阶段开始按照顺序依次移动，由于战场瞬息万变，武将卡不一定能顺利移动到预先指定的格子内。如果敌将处于我方攻击范围内，就可以展开战斗；若我方目标的格子内已有敌将，那么就会遭到奇袭，即敌方先制攻击。由于战场上有地形效果，武将间的站位也对支援、阵型有影响，玩家一定要考虑周详。

第6阶段.战斗

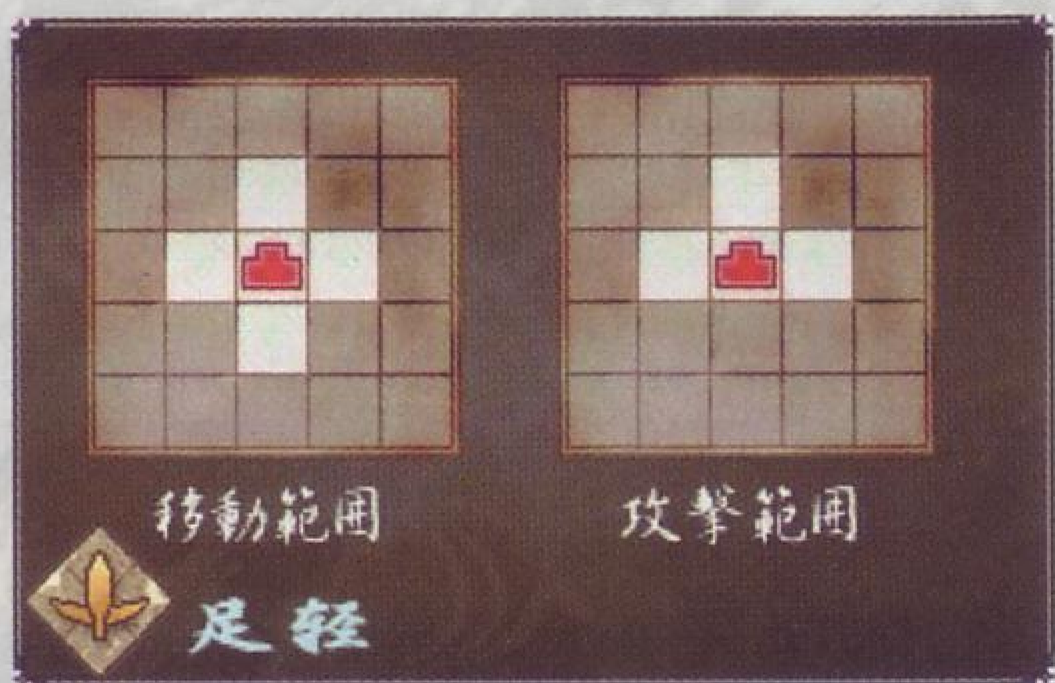
当敌方武将处于我方武将的攻击范围内时，就可以展开战斗。我方武力减对方防御的结果就是给予对方兵力的伤害值，如果此时我方处在敌方的攻击范围时，还有可能受到反击，当兵力减少到0后武将从战场上撤退。如果武将持有传令卡，且剩余的行动值大于该卡使用的必要值时，就可以在战斗前消耗行动值发动传令卡的效果。

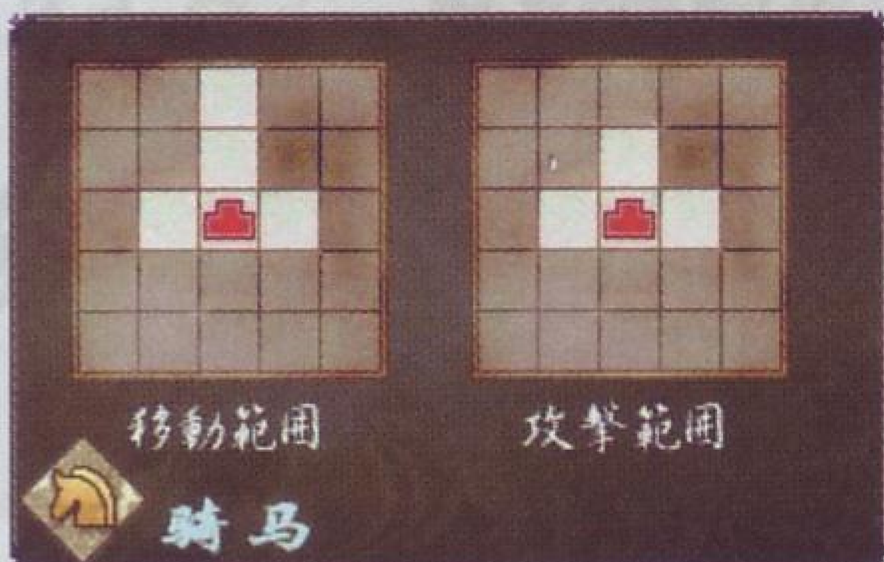
以上全部阶段结束后，一个完整的回合宣告结束。

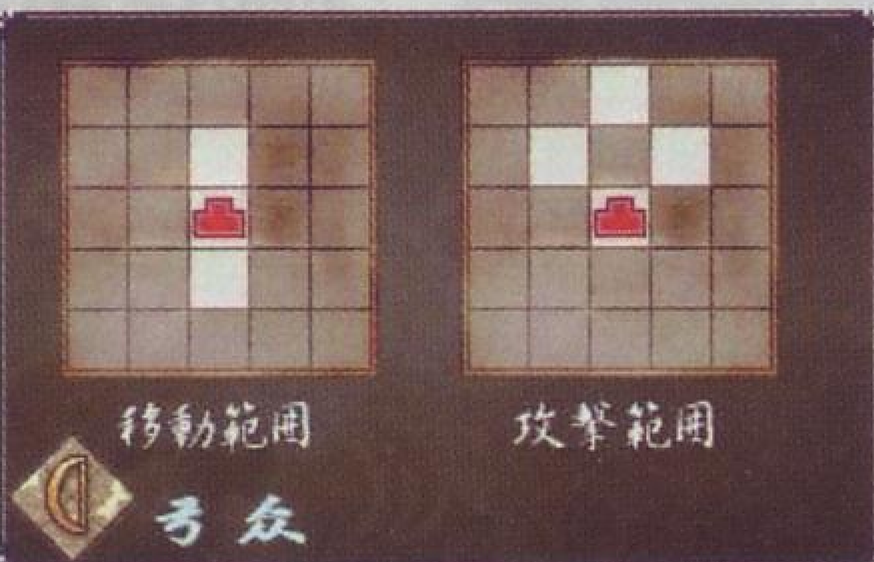
兵种介绍

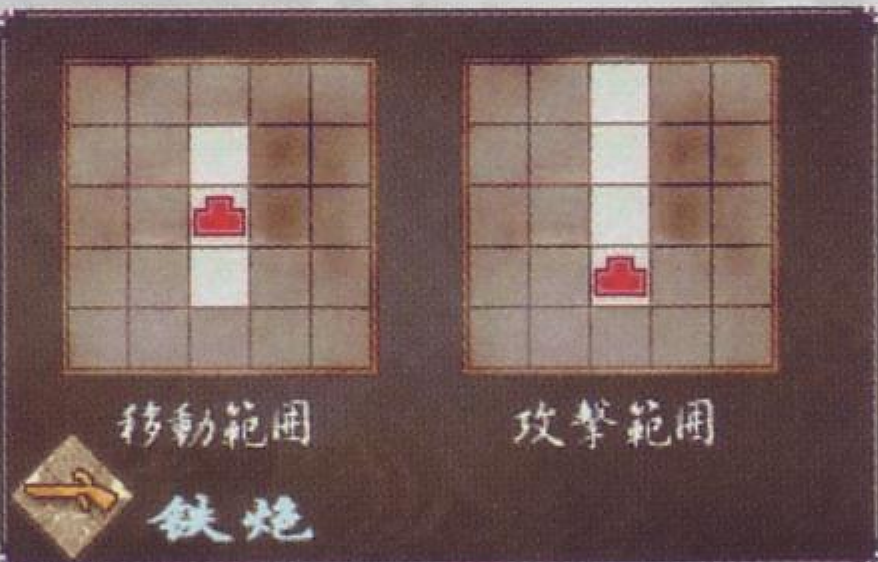
本作中有：足轻、骑马、弓众、铁炮、腰元、僧兵、忍者、大将/姬将，共计8个兵种，武将卡的右下方的图案会标注出该将所属的兵种。根据兵种的不同，武将的移动距离、移动方向、攻击范围、攻击方式都会有所差异。游戏中有基本的三角克制关系：足轻克制骑马、骑马克制弓众、弓众克制足轻。兵种克制对方的话，战斗时会有2点的攻击补正。腰元、僧兵和忍者拥有特殊能力：腰元配置到战场后能让我方的士气+1，被击倒后我方士气−1；僧兵的侧面和背面被敌方攻击时，不会受到攻击补正；而忍者的视野范围不会受天气和时间的影响。被指定为大将/姬将的武将兵种会发生变化，兵力+4，但基本能力和特性不变。

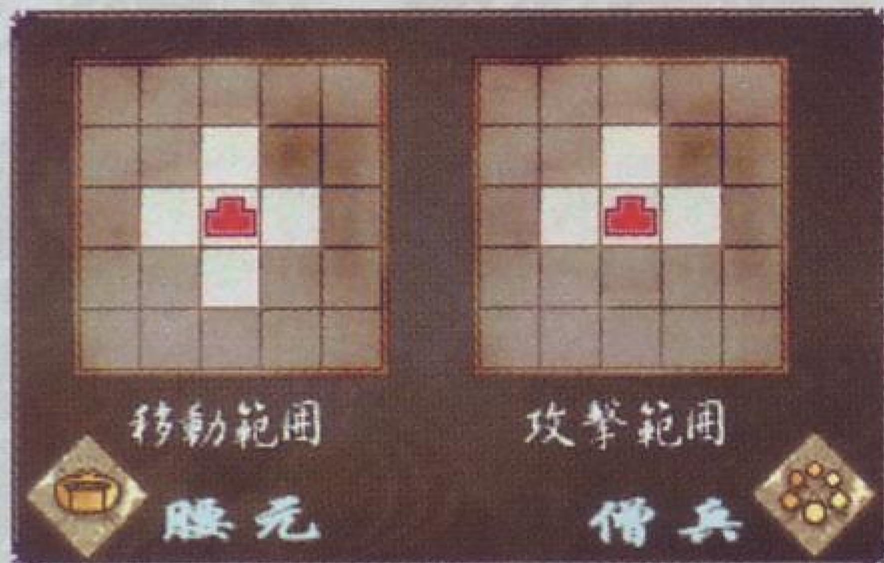
以下是全部兵种的移动、攻击范围。

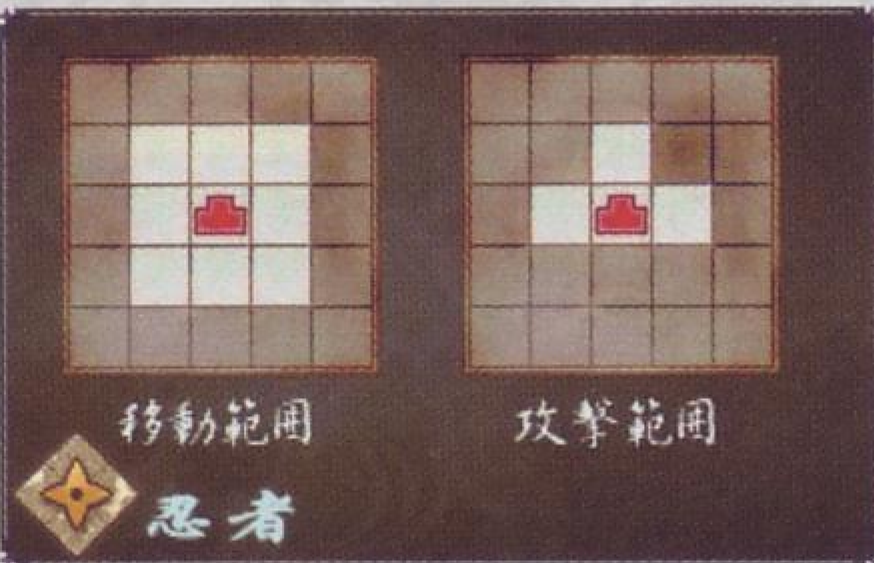


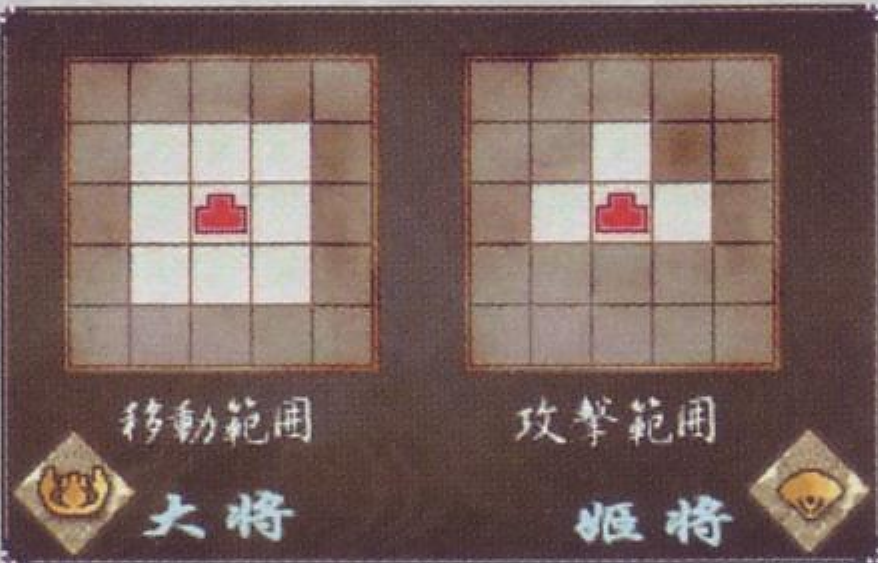






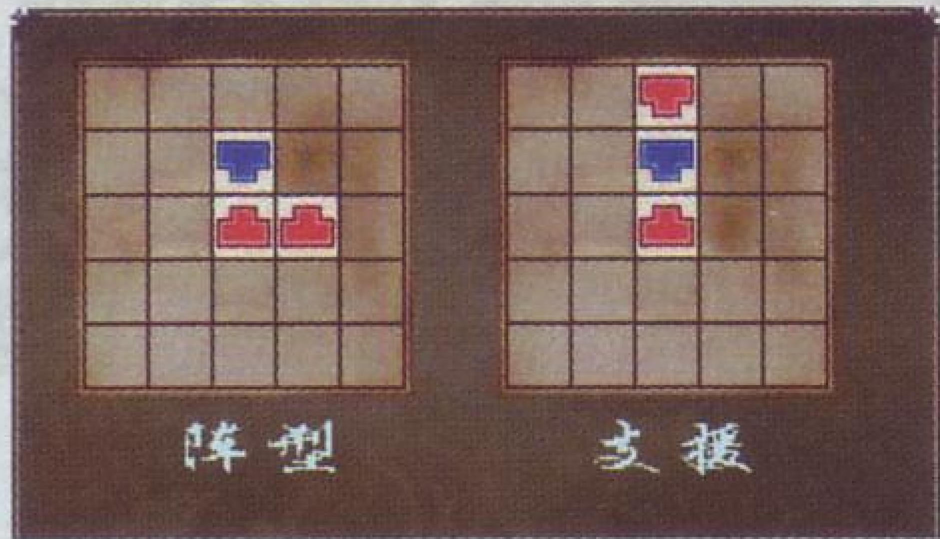






朝向 支援 阵型

武将移动后需要选择其朝向，我方从敌方侧面发起攻击武力+1，从背面攻击的话武力+2。如图所示，当发动攻击时武将边有我方武将相邻的话，便能获得阵型效果，防御力+1；当发动攻击时敌方身边还有其他的我方武将的话，便会有支援效果，攻击力+1。



地形 时间 天气

战场上的地形会对武将的防御力、视野范围有影响，部分地形还有回复兵力的效果。需要注意的是“枯川”地形，一旦连续降雨导致其变成“河川”的话，除了少部分有“水军”能力的武将外，其他处于河川地形的武将都会直接从战场上撤退。随着回合的进行，时间也会慢慢推移，夜晚会对视野产生影响。而在风、雪、岚天气下，铁炮兵种会因为火药被沾湿而无法发动攻击。



模式介绍

チュートリアル	教学模式，在这里可以了解游戏的系统和玩法。
シングル	单人模式，其中又分为争霸模式(キャンペーン)和与CPU对战模式。争霸模式下玩家需要在日本地图中选择一块区域揭竿而起，随后与各地的大名交手直到统一日本；CPU对战模式下能选择不同的对手和场地进行交战，适合用来练习以及磨合卡组。在单人模式中无论胜败都能自动获得卡片，当然获胜后还能进行额外的卡片抽取，迅速败北是前期刷卡的不二法门。
通信	通信对战模式。

卡片资料

武将卡

编号	卡片名	（能力）特技
001	赤井直正	电光石火：配置到战场后，从手札中随机舍弃1枚卡片，战斗中能先制攻击
002	赤川元保	大树の阴：邻接位置的武将撤退时，此卡也撤退
003	明石全登	（天主教徒）神出鬼没：战斗中能先制攻击
004	秋田实季	水滴穿石：战斗中令敌方武将撤退的话，此卡的武力+2，效果永续
005	秋山信友	一夜城：战斗中防御+1
006	明智光秀	反逆の狼烟：配置到战场后，我方士气-3
007	明智光秀Lv2	反逆の徒：此卡在战场且我方武将在4人以下时，能令敌方的同名武将叛变
008	浅井长政	落花流水・阿：与お市邻接的话，战斗中能先制攻击
009	浅井长政Lv2	海誓山盟・阿：与お市邻接的话，战斗中敌方的特技、支援、阵型、地形全部无效
010	朝仓义景	岁寒三友・梅：面对稀少度是梅的武将时，此卡的防御+2
011	朝仓义景Lv2	岁寒三友・竹：面对稀少度是竹的武将时，此卡的防御+3
012	朝仓义景Lv3	岁寒三友・松：面对稀少度是松的武将时，此卡的防御+4
013	朝比奈泰朝	正々堂々：战斗中双方武将都无法使用传令卡
014	朝日姬	天下の舞：此卡在战场时，时间固定为白昼
015	足利义朝	幕府の再兴：配置到战场后到回合结束前，所有武将的行动顺序逆转
016	足利义朝Lv2	信长包围网：此卡在战场时，所有武将的行动顺序逆转
017	芦名盛氏	神佛の加护：根据邻接的僧兵数量，武力、行动值有所增加
018	阿苏惟将	恩赏の约束：战斗结束时兵力回复2
019	穴山梅雪	风林火山・山：配置到战场后，天气变为降雪
020	甘粕景持	反骨精神：战斗中后攻时，此卡的武力+3
021	尼子晴久	慧眼：战斗中，敌方武将随机舍弃1枚装备着的传令卡
022	尼子义久	吹けよ岚：受到攻击后撤退时，天气变为雷雨
023	天野康景	笼城战法：处于城砦时，此卡的武力、行动值各+3
024	绫姬	恩赏の约束：战斗结束时兵力回复2
025	荒木村重	扶持の要求：战斗结束时从手札随机舍弃1枚卡片
026	安国寺惠琼	神佛の加护：根据邻接的僧兵数量，武力、行动值有所增加
027	安藤守就	美浓三人众・甲：安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全都在战场时，三人的防御+1
028	井伊直虎	士气の高扬：配置到战场后，我方士气+2
029	井伊直政	井伊の赤备え：此卡在战场时，邻接的我方大将的防御+1
030	井伊直政Lv2	井伊の赤鬼：此卡在战场时，邻接的我方大将的武力、防御各+2
031	饭川光诚	神佛の加护：根据邻接的僧兵数量，武力、行动值有所增加
032	池田恒兴	种子岛の火绳铳：铁炮攻击不受天气的影响
033	池田恒兴Lv2	早込：攻击回数+1，铁炮攻击不受天气的影响
034	生驹亲正	千里同风：此卡在战场时“一揆の煽动”无效，战斗中面对僧兵时，此卡的武力+3
035	生驹の方	お天气屋：配置到战场后天气变为晴天，受到攻击后撤退时天气变为雨天
036	石川数正	怀刀の援军：配置到战场后敌方士气-2，受到攻击后撤退时我方士气-2
037	石田辰子	西军の系谱：与满天姬邻接时，敌方无法使用计略卡
038	石田三成	三献茶・壹：此卡在战场时，所有稀少度为梅的我方武将的武力+1
039	石田三成Lv2	三献茶・贰：此卡在战场时，所有稀少度为竹的我方武将的武力、防御各+1
040	石田三成Lv3	三献茶・叁：此卡在战场时，所有稀少度为松的我方武将的武力、行动值、防御各+2
041	伊集院忠栋	奸臣の援军：配置到战场后，我方士气-4
042	伊势姬	夜目：索敌范围不受天气和时间的影响
043	矶野员昌	十一段崩し：战斗中敌方武将有支援、阵型效果时，此卡的武力+2
044	板垣信方	疾如风：配置到战场的该回合就能进行移动、攻击
045	板垣信方Lv2	风林火山・风：此卡在战场时，所有配置到战场的武将都能直接移动、攻击
046	一向莲悟	神佛の加护：根据邻接的僧兵数量，武力、行动值有所增加
047	稻叶一铁	美浓三人众・乙：安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全都配置在战场时，三人的武力+3
048	犬姬	百花缭乱：配置到战场后到回合结束前，我方所有的武将在战斗中能先制攻击
049	犬姬Lv2	千紫万红：此卡在战场时，我方所有的武将在战斗中能先制攻击
050	戌姬	阵中の援兵：配置到战场后，邻接的所有我方武将的兵力回复3
051	今川义元	大军の油断：我方武将的兵力大于敌方武将时，此卡的武力-3
052	今川义元Lv2	大军の理：我方武将的兵力大于敌方武将时，此卡的武力+3
053	五郎八姬	（天主教徒）纯真无垢：如果相邻的我方武将也是天主教徒，则此卡的防御+1
054	五郎八姬Lv2	（天主教徒）纯一无杂：此卡在战场时，我方所有天主教武将的防御+1
055	上杉景胜	奇袭战法：战斗中能先制攻击
056	上杉谦信	毗沙门天の教义：配置到战场后，敌方舍弃手札中所有的反计卡
057	上杉谦信Lv2	毗沙门天の加护：不会成为敌方计略卡和反计卡的使用对象
058	上杉谦信Lv3	毗沙门天の化身：此卡在战场时，我方全体武将不会成为敌方计略卡和反计卡的使用对象
059	宇喜多直家	临机应变：配置到战场后，我方从山札抽取卡片或者随机舍弃卡片，直到手札数与敌方相等
060	宇喜多直家Lv2	水镜：此卡在战场时，双方在手札补充阶段多抽取1枚卡，并从手札随机舍弃1枚卡
061	宇喜多秀家	质实刚健：对计略卡效果免疫
062	宇佐美定满	慧眼：战斗中，敌方武将随机舍弃1枚装备着的传令卡
063	氏家卜全	美浓三人众・丙：安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全都配置在战场时，三人的行动值+3
064	氏家守栋	影缝いの术：配置到战场后，敌方从手札随机舍弃1枚卡片
065	氏姬	天の助け：配置到战场后，该武将所处地形的防御效果+1
066	宇都宫广纲	疾风怒涛：面对骑兵时，此卡的武力+3
067	宇山久兼	（水军）心眼：索敌范围不受天气和时间的影响
068	江户重通	慈悲の心：面对敌方大将时，此卡的武力-3
069	江与	不如归の忍音：面对腰元以外的兵种时，此卡的武力-2
070	お市	落花流水・吽：与浅井长政邻接时，此卡的武力、防御各+1
071	お市Lv2	海誓山盟・吽：与浅井长政邻接时，受到的攻击全部无效
072	大内义隆	布教の奖励：此卡在战场时，全部天主教武将的行动值+2
073	大内义长	家臣の反乱：配置到战场后，从山札抽取2枚卡，受到攻击后撤退时，从手札随机舍弃1枚卡片
074	大久保忠世	先人の知惠：战斗中敌方的行动值-3
075	大崎义隆	男色家：根据邻接的腰元以外的我方兵种数量，此卡的武力、行动值有所增加
076	大谷吉继	白头巾：配置到战场后，邻接的所有我方武将的武力+1，效果永续
077	大友宗麟	（天主教徒）三位一体・天：战斗时根据战场上的天主教武将数量，此卡的武力、行动值有所增加
078	大友宗麟Lv2	（天主教徒）三位一体・地：此卡在战场上时，我方天主教武将的武力+2
079	大友宗麟Lv3	（天主教徒）三位一体・人：此卡在战场上时，我方天主教武将的武力、行动值各+3
080	小笠原长时	张子の虎：敌方武将武力大于我方时，此卡的武力-5
081	冈部正冈	水滴穿石：战斗中令敌方武将撤退的话，此卡的武力+2，效果永续
082	お京の方	弹正见参：山木惟久在战场时，此卡的外形、能力变得和该将一致
083	奥平昌信	不动如山：本回合不移动的话，此卡的防御+2
084	阿国と山三	二段攻击：攻击回数+1
085	织田信忠	织田の系谱：织田信长在战场上时，此卡的武力+2，织田信长撤退后，此卡也撤退
086	织田信长	二段攻击：攻击回数+1
087	织田信长Lv2	三段击ち：此卡在战场时，邻接的全部铁炮攻击回数+1

战国绘札游戏 不如归 大乱

编号	卡片名	（能力）特技
088	织田信长Lv3	天下布武：此卡在战场时，全部铁炮的攻击回数＋2，攻击不受天气影响
089	小野镇幸	一夜城：战斗中防御＋1
090	小野寺义道	独活の大木：此卡的行动值是战场上全部武将中最少的话，无法移动（可以攻击、转向）
091	小野お通	辞世の句：受到攻击后撤退时，邻接的全部武将的兵力−2
092	小幡景宪	一喝：战斗中敌方无法使用传令卡
093	小山田信茂	谋反の兆候：配置到战场后，我方的大将的兵力−3
094	甲斐宗运	手练手管：配置到战场后，随机选择1名敌方武将，其装备着的传令卡全部返回手札
095	甲斐姬	奇袭战法：战斗中能先制攻击
096	海北纲亲	战上手：战斗中敌方没有支援、阵型效果时，此卡的武力＋2
097	柿崎景家	先读み：战斗中敌方的先制攻击无效，此卡必定先攻
098	垣屋续成	外交战术：邻接的敌方武将无法移动（可以攻击、转向）
099	葛西晴信	战意丧失：敌方武将的稀少度是松或竹时，此卡的武力−2
100	糟屋武则	一番枪：战斗中敌方武将的防御补正无效
101	片仓景纲	伊达の双璧・吽：战场上有伊达成实时，此卡的武力＋2
102	片仓重长	明镜止水：奇袭战中，敌方的先制攻击无效
103	片仓重长Lv2	鬼の小十郎：奇袭战中，敌方的先制攻击无效，此卡的武力＋3
104	加藤清正	一番枪：战斗中敌方武将的防御补正无效
105	加藤清正Lv2	一番枪：战斗中敌方武将的防御补正无效
106	加藤段藏	强夺：战斗中随机夺取敌方装备着的传令卡
107	加藤嘉明	云集雾散：天气是浓雾时此卡的武力＋3
108	金上盛备	芦名の执权：配置到战场后，邻接的敌方武将舍弃装备着的全部的传令卡
109	金森长近	军扇の茶人：装备着茶器"曜变天目"战斗时，敌方武将的武力−3
110	可儿才藏	隐秘行动：除非与敌方武将相邻，否则不会被看到
111	龟姬	恩赏の约束：战斗结束时兵力回复2
112	蒲生氏乡	（天主教徒）圣人の人德：面对僧兵时此卡的武力+3
113	がラシャ	（天主教徒）神の御加护：战斗中将敌方攻击的1/2反弹
114	がラシャLv2	（天主教徒）神の御威光：回合结束时兵力−1，战斗中能将敌方的攻击全部反弹
115	菊姬	同盟の缘：上杉谦信、武田信玄在场上时，两人的武力、行动值各+3
116	木曾义昌	雨男：配置到战场后天气变为雨天
117	北条高广	反逆の狼烟：配置到战场后，我方的士气−3
118	北畠具教	铠袖一触：战斗中敌方使用传令卡的话，此卡的武力+3
119	北畠具教Lv2	铠袖一触：战斗中敌方使用传令卡的话，此卡的武力+3
120	归蝶	花よ蝶よ：面对腰元时，受到的攻击全部无效
121	吉川元春	鹰の目：索敌范围+1
122	吉川元春Lv2	毛利两川・阳：此卡在战场时，全部我方武将的索敌范围+2
123	木村重成	一骑当千：战斗中我方没有支援、阵型效果时，此卡的武力+3
124	木山惟久	奇袭战法：战斗中能先制攻击
125	京极龙子	恶女の一瞥：战斗中敌方武将的武力−2
126	吉良亲贞	外交战术：邻接的敌方武将无法移动（可以攻击、转向）
127	九鬼嘉隆	水军の将：能在河川移动
128	九鬼嘉隆Lv2	（水军）志摩の海贼大名：处于河川地形时此卡的防御+2
129	九户政实	不动如山：本回合不移动的话，此卡的防御＋2
130	来岛通总	（水军）船橹の索敌：处于河川地形时索敌范围+1
131	黑田官兵卫	机知奇策：配置到战场后到回合结束前，敌方不能使用反计卡
132	黑田官兵卫Lv2	机略纵横：此卡在战场时，敌方不能使用反计卡
133	黑田官兵卫Lv3	神算鬼谋：此卡在战场时，敌方不能使用反计卡，全部的我方武将对计策效果免疫
134	庆闻尼	魅了：配置到战场后从山札抽取1枚武将卡加入手札
135	上泉信纲	先读み：战斗中敌方的先制攻击无效，此卡必定先攻
136	高坂昌信	逃げ弹正：战斗中有1/2的几率回避战斗
137	河野通宣	雾隐：配置到战场后天气变为浓雾
138	豪姬	太阁の狐狩：配置到战场后到回合结束前，全部武将无法移动（可以攻击、转向）
139	木造具政	雨男：配置到战场后天气变为雨天
140	后藤又兵卫	不惜身命：战斗中敌方武将的支援、阵型全部无效
141	小西行长	（天主教徒）神の水军：能在河川移动
142	小西行长Lv2	（天主教徒、水军）神の海将军：处于河川时此卡的武力、行动值各+4
143	小早川隆景	夜目：索敌范围不受天气、时间影响
144	小早川隆景Lv2	毛利两川・阴：此卡在战场时，我方全部武将的索敌范围不受天气、时间影响
145	小早川秀秋	世渡り上手：战斗中此将受到的支援、阵型效果加倍
146	小松姬	战装束の姬君：配置到战场后，该武将所处的地形防御效果+2
147	驹姬	名家の舆入れ：配置到战场后，双方从山札抽取卡片，直到手札数到达5枚
148	五龙姬	云蒸龙变：手札数为5的话，战斗中此卡的武力、行动各+2
149	五龙姬Lv2	飞龙乘云：手札数为5枚时，战斗中受到的攻击全部无效
150	杂贺孙一	二段攻击：攻击回数+1
151	杂贺孙一Lv2	组み击ち铁炮：攻击回数+1，面对铁炮时受到的攻击全部无效
152	杂贺孙市	八咫鸟の佣兵：受到攻击后撤退时，舍弃全部手札，让此卡返回手札
153	斋藤道三	下克上：面对稀少度为松的武将时，此卡的武力+2
154	斋藤道三Lv2	美浓の蝮：面对稀少度为松的武将时，此卡的武力、行动值各+3
155	斋藤利三	本能寺の变：配置到战场后，舍弃全部手札
156	斋藤义龙	乱世の枭雄：面对稀少度为松或竹的武将时，此卡的武力+2
157	酒井忠次	雷鸣の战太鼓：天气是雨天时，此卡的武力、行动值各+2
158	神原康政	一揆の扫射：面对僧兵时能先制攻击
159	神原康政Lv2	一揆の讨伐：面对僧兵时，受到的攻击全部无效
160	相良义阳	一点突破：面对弓众时，此卡的防御+3
161	佐久间信盛	背水の阵：战斗中此将不受支援、阵型效果时，防御+2
162	佐々木小次郎	二段攻击：攻击回数＋1
163	佐竹义昭	多势に无势：敌方武将的兵力多于我方时，此卡的武力−3
164	佐竹义重	下克上：面对稀少度为松的武将时，此卡的武力+2
165	佐竹义重Lv2	鬼义重：面对稀少度为松的武将时，此卡的武力+4
166	佐竹义宣	不惜身命：战斗中敌方的支援、阵型全部无效
167	佐々成政	衣绣夜行：配置到战场后，时间变为夜间
168	里见义尧	（水军）熟练の漕手：面对弓众时，能先制攻击
169	里见义弘	（水军）船橹の索敌：处于河川时索敌范围+1
170	真田十勇士	奇门遁甲・天书：配置到战场后，敌方从手札随机舍弃1枚升格卡
171	真田十勇士Lv2	奇门遁甲・地书：配置到战场后，敌方从手札舍弃全部升格卡
172	真田信之	见样见真似：战斗中敌方使用传令卡时，效果转移到此卡上
173	真田昌幸	表里比兴の者：战斗开始时敌方装备的传令卡与此将装备的传令卡对换
174	真田幸隆	攻め弹正：战斗中敌方的防御补正值逆转（+变−、−变+）
175	真田幸隆Lv2	攻め弹正：战斗中敌方的防御补正值逆转（+变−、−变+）
176	真田幸村	不惜身命：战斗中敌方的支援、阵型全部无效
177	真田幸村Lv2	清净无垢：战斗中敌方不受支援、阵型、地形效果
178	真田幸村Lv3	天下无双：战斗中敌方武将的传令、特技、支援、阵型、地形全部无效
179	佐野房纲	余裕绰々：战斗中敌方的地形无效
180	早百合姬	白百合の咒缚：受到计略效果后撤退时，敌方的总大将撤退
181	早百合姬Lv2	黑百合の咒缚：受到攻击后撤退时，敌方武将撤退

编号	卡片名	（能力）特技
182	三条の方	慈爱の手：回合开始时，邻接的全部我方武将兵力回复2
183	志贺亲次	（天主教徒）神色自若：敌方也是天主教徒时，受到的攻击全部无效
184	志道广良	君船臣水：配置到战场后，我方全部武将的行动值+1，效果永续
185	柴田胜家	鬼柴田：战斗中此卡的防御+1
186	柴田胜家Lv2	忠勇无双：此卡在战场时，邻接的全部武将的防御+1
187	新发田重家	官途状の发布：回合开始时，从手札随机舍弃1枚卡片，无卡可丢时舍弃此卡
188	岛左近	右近左近・左：与松仓右近邻接时，此卡的武力+3
189	岛左近Lv2	右近左近・左：与松仓右近邻接时，此卡的武力+3
190	岛津家久	穷鼠啮猫：敌方武将的兵力高于我方时，此卡的武力+3
191	岛津贵久	韦驮天：移动范围＋1
192	岛津贵久Lv2	岛津の英主：移动范围+2
193	岛津忠长	外交战术：邻接的敌方武将无法移动（可以攻击、转向）
194	岛津岁久	暗杀の毒矢：配置到战场后，邻接的敌方大将兵力−3
195	岛津丰久	阵中の援兵：配置到战场后，邻接的我方武将兵力回复3
196	岛津义久	钓り野伏せ：面对铁炮时，此卡的武力+3
197	岛津义弘	舍てがまり：奇袭战斗中，此卡的防御+2
198	寿桂尼	落饰の尼僧：根据战场上我方腰元、僧兵的数量，武力、行动值有所提升
199	尚宁王	琉球の王：此卡在战场时，手札补充阶段可以多抽1枚卡，进入战斗后此卡撤退
200	陶晴贤	传令の调达：配置到战场后，从山札选择1枚传令卡装备到自己身上
201	陶晴贤Lv2	西国无双：战斗中使用的传令卡不会消耗
202	菅沼定盈	水滴穿石：战斗中令敌方武将撤退的话，此卡的武力＋2，效果永续
203	诹访赖重	小心翼々：战斗中我方后攻的话，此卡的武力−3
204	濑名姬	机知奇策：配置到战场后到回合结束前，敌方不能使用反计卡
205	仙石秀久	铃なり武者：战斗中没有支援、阵型效果时，此卡的武力+2
206	千利休	千家の茶圣：装备着茶器“曜变天目”开始战斗时，兵力回复4
207	千姬	细やかな献策：配置到战场后，从山札抽2枚卡
208	千姬Lv2	名门の輿入れ：配置到战场后，从山札抽取卡片，直到手札数到达5枚
209	十河一存	一喝：战斗中敌方无法使用传令卡
210	十河存保	大器晚成：每2个回合武力＋1，效果永续
211	太原雪斋	先见の明：配置到战场后，随机选择1名敌将，并随机舍弃其装备着的1枚传令卡
212	太原雪斋Lv2	落饰の名军师：配置到战场后，从敌方全员装备的传令卡中随机选择1枚并丢弃
213	大道寺政繁	奇袭战法：战斗中能先制攻击
214	田结庄是义	大器晚成：每2个回合武力＋1，效果永续
215	高桥绍运	鬼出电入：敌方武将兵力大于我方时，此卡先制攻击
216	高山右近	（天主教徒）神の业：战斗结束后兵力回复2
217	泷川一益	奇袭战法：战斗中能先制攻击
218	武田胜赖	甲斐の若武者：面对铁炮时，此将直接撤退
219	武田胜赖Lv2	黑驹の若武者：面对弓众、铁炮时，受到的攻击全部无效
220	武田信玄	奇袭战法：战斗中能先制攻击
221	武田信玄Lv2	甲斐の虎：此卡在战场时，全部的骑兵能先制攻击
222	武田信玄Lv3	风林火山：此卡在战场时，全部的骑兵受到弓众、铁炮的攻击无效，能先制攻击
223	武田信繁	典厩の骑马备：面对足轻时能先制攻击
224	竹中半兵卫	泰然自若の构え：战斗中敌方的传令卡无效化
225	竹中半兵卫Lv2	无念无想の构え：战斗中敌方装备着的传令卡全部舍弃
226	竹中半兵卫Lv3	今楠木の军略：此卡在战场时，全部敌将在战斗中无法使用传令卡

编号	卡片名	（能力）特技
227	竹姬	真田の组纽：真田幸村在战场时，战斗中能先制攻击
228	立花訚千代	暴虎冯河の勇：面对腰元以外的兵种时，此卡的武力+2
229	立花訚千代Lv2	狮子迅奋の勇：面对腰元以外的兵种时，此卡的武力+2、能先制攻击
230	立花道雪	惊浪雷奔：天气为雨天时能先制攻击，根据相邻的僧兵数量，武力、行动值有所提升
231	立花宗茂	无双の军才：敌方装备着传令卡的话，此卡的武力、行动值各+2
232	栖冈满茂	见晴良好：天气为晴天时能先制攻击
233	伊达成实	伊达の双璧・阿：战场上有片仓景纲时，此卡的行动+2
234	伊达辉宗	慧眼：战斗中，敌方武将随机舍弃1枚装备着的传令卡
235	伊达辉宗Lv2	无念无想の构え：战斗时敌方装备的所有传令卡全部舍弃
236	伊达政宗	韦驮天：移动范围＋1
237	伊达政宗Lv2	只眼の若武者：移动范围+1，不会受到对手计略、反计的效果
238	伊达政宗Lv3	独眼龙：移动范围＋1，此卡在战场时，我方全部武将不受敌方计略、反计的效果
239	种子岛时尧	种子岛の火绳铳：铁炮攻击不受天气的影响
240	茶々	太阁の赦命：配置到战场后敌方士气−2
241	茶々Lv2	倾国の舞：回合开始时，敌方的士气−2
242	千代	内助の功：此卡在战场上时，山内一丰的武力、行动值各+3
243	长续连	傀儡师：与稀少度为松的武将邻接时，此卡的武力＋3
244	长宗我部元亲	土佐の姬若子：回合开始时兵力回复2
245	长宗我部元亲Lv2	土佐の鬼若子：回合开始时，自身与邻接的所有我方武将的兵力回复2
246	长宗我部元亲Lv3	四国の霸者：回合开始时，我方全体武将兵力回复2
247	津轻为信	反逆の狼烟：配置到战场后，己方的士气−3
248	津轻为信Lv2	反逆の徒：此卡在战场且我方武将在4人以下时，能令敌方的同名武将叛变
249	筒井定次	日和见主义：每3回合有1次无法移动（可以攻击、转向）
250	筒井顺庆	洞ヶ峠の日和见：每2回合有1次无法移动（可以攻击、转向）
251	椿姬	战乙女：根据邻接腰元的数量，武力、行动值有所增加
252	艳姬	岩村の女城主：面对骑兵时，此卡的武力、防御各加2
253	鹤姬	（水军）海の战乙女：处于河川时能先制攻击
254	藤堂高虎	一夜城：战斗中防御＋1
255	德川家康	立世出身：配置到战场后，能从山札中随机抽取2枚升格卡
256	德川家康Lv2	立世出身：配置到战场后，能从山札中随机抽取2枚升格卡
257	德川家康Lv3	东军の总大将：井伊直政、酒井忠次、神原康政、本多忠胜在战场时，我方全部武将的武力、行动值各＋5
258	德姬	吹けよ岚：受到攻击后撤退时，天气变为雷雨
259	督姬	魅惑の嗫き：战斗结束时，敌方武将兵力−3
260	户泽盛安	雪中行军：战斗中能先制攻击，天气为降雪时此卡的武力+2
261	富田知信	天の加护：时间为白昼时，此卡的武力+2
262	丰臣秀次	战々恐々：不会受到对手计略、反计的效果
263	丰臣秀长	大毒の调和：此卡在战场时，“暗杀の剧毒”的成功率提高
264	丰臣秀长Lv2	剧毒の调和：此卡在战场时，“暗杀の剧毒”的成功率大幅提高
265	丰臣秀吉	世渡り上手：此卡受到的支援、阵型效果翻倍
266	丰臣秀吉Lv2	战国一の出世头：此卡在战场时，其邻接的足轻受到的支援、阵型效果翻倍
267	丰臣秀吉Lv3	丰太阁の威光：此卡在战场时，全部的足轻受到的支援、阵型、地形效果加倍
268	丰臣秀赖	五大老：回合结束时，上杉景胜、宇喜多秀家、德川家康、前田利家、毛利辉元在战场的话，直接获得胜利
269	鸟居强右卫门	（水军）水神の加护：此卡在战场时，“河川塞止”、“水攻之计”无效
270	鸟居元忠	三河武士の鉴：受到攻击后撤退时，从手札随机舍弃2枚卡片
271	内藤昌丰	一夜城：战斗中防御＋1
272	直江景纲	兵は诡道なり：配置到战场后，敌方舍弃手札中所有的计略卡

编号	卡片名	（能力）特技
273	直江兼续	仁爱の心：配置到战场后，我方全体武将的兵力回复2
274	直江兼续Lv2	爱染明王の加护：配置到战场后，我方全体武将的兵力回复3
275	长尾政景	最期の抵抗：受到攻击后撤退时，敌方武将的兵力−2
276	长野具藤	（水军）熟练の漕手：面对弓众时，能先制攻击
277	长野业正	一骑当千：战斗中此将不受支援、阵型效果时，武力+3
278	中村一氏	一揆の弹压：配置到战场后，全部僧兵的兵力−2
279	中村一氏Lv2	一揆の镇压：回合开始时，全部僧兵的兵力−2
280	那须资晴	与一の系谱：攻击范围与弓众相同，战斗时兵种为弓众
281	奈多夫人	禁教令の发布：配置到战场后，全部天主教武将的兵力−2
282	奈多夫人Lv2	追放令の发布：回合开始时，全部天主教武将的兵力−2
283	锅岛直茂	杏叶の夜袭：索敌范围不受天气、时间影响，时间为夜间时，此卡的武力+2
284	波姬	二段攻击：攻击回数+1
285	成田氏长	笼城战の名手：配置到战场后，此将所处的地形变为城砦
286	南部信直	镜花风月：战斗开始时，敌方武将的武力与行动数值交换，效果永续
287	仁科盛信	彻底抗战：战斗中双方都没有支援、阵型效果时，此卡的武力+4
288	仁科盛信Lv2	高远笼城战：战斗中双方都没有支援、阵型效果时，受到的攻击全部无效
289	二ノ丸姬	美人薄命：受到攻击后撤退时，从山札抽卡直到手札数为5
290	丹羽长秀	鹰の目：索敌范围+1
291	ねね	士气の高扬：配置到战场后士气+2
292	ねねLv2	激励の舞：回合开始时我方士气＋2
293	芳贺高定	雨过天晴：天气是晴天时，此卡的武力+2
294	羽柴秀吉	萩に猪：此卡在战场时，相邻的我方武将行动值+2
295	羽柴秀吉Lv2	红叶に鹿：此卡在战场时，相邻的我方武将武力、行动值+2
296	羽柴秀吉Lv3	牡丹に蝶：此卡在战场时，相邻的我方武将武力、行动值+3
297	长谷川秀一	一揆の烧讨：配置到战场后，敌方舍弃手札中的全部僧兵
298	支仓常长	（天主教徒）渡欧使节团：配置到战场后，从山札抽取1枚天主教武将卡到手札
299	畠山义纲	乾坤一掷：配置到战场后，从山札随机抽取2枚传令卡到手札
300	波多野秀尚	鹰の目：索敌范围+1
301	波多野秀治	隐秘行动：除非与敌方武将相邻，否则不会被看到
302	蜂须贺小六	墨俣の一夜城：战斗结束时，该武将所处的地形防御效果+1
303	服部半藏	变わり身の术：战斗中有1/4的几率让敌方的攻击无效
304	服部半藏Lv2	空蝉の术：战斗中有1/2的几率让敌方的攻击无效
305	服部半藏Lv3	五遁の术：此卡在战场时，全部的忍者在战斗中有1/2的几率令敌方攻击无效
306	初姬	简素清贫：此卡在战场时，双方的手札上限−1
307	初姬Lv2	勤俭质素：此卡在战场时，敌方的手札上限−2
308	华姬	泪雨：受到攻击后撤退时，天气变为雨天
309	花房助兵卫	长枪兵：面对足轻时，受到的攻击全部无效
310	马场信春	风林火山・林：受到攻击后撤退时，敌方从手札随机舍弃2枚卡
311	早川殿	一喝：战斗中敌方无法使用传令卡
312	塙团右卫门	酒乱の恶癖：战斗开始时，此卡的武力与行动值对换，效果永续
313	百武贤兼	一骑当千：战斗中我方没有支援、阵型效果时，此卡的武力+3
314	平岩亲吉	知惠者の策略：配置到战场后，邻接的全部我方武将的行动值+2，效果永续
315	平手政秀	谏奏の自刃：受到攻击后撤退时，我方大将的行动值+3，效果永续
316	弘中隆包	水军の将：能在河川移动
317	风魔小太郎	影缝いの术：配置到战场后，敌方从手札随机舍弃1枚卡片
318	风魔小太郎Lv2	口寄せの术：配置到战场后，敌方手札中随机选1枚卡片加到我方的手札
319	福岛正则	夜袭战法：夜间时战斗中能先制攻击
320	福留亲政	穷鼠啮猫：敌方武将兵力高于我方时，此卡的武力+3
321	福原贞俊	湛然不动：战斗中不受传令卡效果
322	藤代御前	月下美人：敌方武将兵力高于我方时，受到的攻击全部无效
323	伏屋姬	忍の心得：面对忍者时，此卡的武力+3且能先制攻击
324	冬姬	心なき嘘：配置到战场的后到回合结束前，计略卡无效
325	不破光治	隐秘行动：除非与敌方武将相邻，否则不会被看到
326	别所长治	三木の干杀し：受到攻击后撤退时，此卡返回手札，但士气−2
327	别所安治	月の加护：夜间时此卡的武力+2
328	北条氏政	细やかな献策：配置到战场后，从山札抽2枚卡
329	北条氏康	北条训诫状：此卡在战场时，邻接的全部武将无法使用升格卡
330	北条氏康Lv2	狮子の一喝：此卡在战场时，邻接的全部武将等级降回1
331	北条氏康Lv3	相模の狮子：此卡在战场时，敌方不能使用升格卡
332	北条幻庵	搅乱战法：战斗开始时敌方武将的兵力−2，但是该效果无法让兵力减少到1以下
333	北条幻庵Lv2	大扰乱战法：战斗开始时敌方武将的兵力−3，但是该效果无法让兵力减少到1以下
334	北条纲成	地黄八幡：不受支援、阵型效果时，能先制攻击
335	北条院殿	辞世の句：受到攻击后撤退时，邻接的全部武将的兵力−2
336	细川幽斋	古今传授・叁：战斗中装备着3枚以上传令卡的话，可以将其全部舍弃以避免战斗
337	细川幽斋Lv2	古今传授・贰：战斗中装备着2枚以上传令卡的话，可以将其全部舍弃以避免战斗
338	细川幽斋Lv3	古今传授・壹：装备着传令卡的话，可以舍弃1枚以避免战斗
339	堀秀政	名人久太郎：处于物见橹地形时，索敌范围+3
340	本愿寺显如	神佛の加护：战斗时根据邻接的僧兵数量，武力、行动值有所增加
341	本愿寺显如Lv2	一向一揆：根据战场上的僧兵数量，武力、行动有所增加
342	本愿寺显如Lv3	如来の本愿力：回合结束时全部僧兵兵力回复2，根据战场上的僧兵数量，此卡的武力、行动有所增加
343	本庄繁长	官途状の发布：回合开始时，随机舍弃1枚手札，无卡可丢时此将撤退
344	本多忠胜	公平无私：战斗中此将不受支援、阵型、地形效果
345	本多忠胜Lv2	花实兼备：战斗中敌我双方皆不受支援、阵型、地形效果
346	本多忠胜Lv3	清净无垢：战斗中敌方不受支援、阵型、地形效果
347	本多正信	谋臣の恶巧：使用传令卡不消费行动值
348	前田庆次	韦驮天：移动范围＋1
349	前田庆次Lv2	韦驮天：移动范围＋1
350	前田利家	枪の又左：战斗中令敌将撤退的话，士气回复2，受到攻击后撤退时，舍弃全部手札
351	前田利家Lv2	赤绒の母衣众：战斗中令敌将撤退的话，士气回复3
352	正木时茂	枪の名手：面对足轻时，此卡的武力+3
353	まつ	贤女の教ぇ：此卡在战场时，双方在手札补充阶段多抽1枚卡
354	まつLv2	贤女の知惠：此卡在战场时，我方在手札补充阶段多抽1枚卡
355	松仓右近	右近左近・右：与岛左近邻接时，此卡的武力+3
356	松永久秀	自爆：受到攻击后撤退时，邻接的全部武将兵力−3
357	松永久秀Lv2	大爆发：受到攻击后撤退时，除大将以外邻接的武将全部败退
358	松姬	同盟の绊：织田信长、武田信玄在战场时，两人的武力、行动值各＋3
359	松前庆广	雪月花：天气为降雪时，战斗中受到的攻击全部无效
360	满天姬	东军の系谱：与石田辰子邻接时，敌方无法使用反计
361	マリア	（天主教徒）神の加护：战斗中防御+1

编号	卡片名	（能力）特技
362	真理姬	谍报活动：索敌范围增加，除非与敌方相邻，否则不会被看见
363	三村鹤姬	战乙女：根据邻接的腰元数量，武力、行动值有所增加
364	三村鹤姬 Lv2	战乙女の乱：此卡在战场时，全部腰元的武力、行动值各+1
365	三村鹤姬 Lv3	战乙女の大乱：此卡在战场时，全部的腰元根据邻接的腰元数量，武力、行动值有所增加
366	宫本武藏	二天一流・水：攻击命中后有1/4几率让敌方武将撤退，但对敌大将时无效
367	宫本武藏 Lv2	二天一流・火：攻击命中后有1/2几率让敌方武将撤退，但对敌大将时无效
368	宫本武藏 Lv3	二天一流・地：攻击命中后敌方武将撤退，但对敌大将时无效
369	妙印尼	落饰の后家：战斗中根据相邻的僧兵数量，武力、行动值上升，地形效果翻倍
370	三好长庆	军师の献策：配置到战场后，从山札随机抽取2枚计略卡加入手札
371	武藤义氏	臆病风：面对僧兵时能先制攻击
372	村上武吉	（水军）濑户の海贼：处于河川时此卡的武力+2
373	村上武吉 Lv2	（水军）濑户の海贼大将：处于河川时此卡的武力+2，此卡在战场时我方全部武将成为水军
374	村上义清	疾风怒涛：面对骑兵时此卡的武力+3
375	爱姬	（天主教）天网恢々：受到攻击后撤退时，敌方武将的兵力−3
376	毛利隆元	最期の抵抗：受到攻击后撤退时，敌方武将的兵力−2
377	毛利隆元 Lv2	道连れ：受到攻击后撤退时，敌方武将也撤退，但对敌大将时无效
378	毛利辉元	西军の总大将：战场上已有5名我方将领时，此卡仍可配置
379	毛利元就	（水军）三本の矢・壹：处于河川时此卡的攻击回数+1
380	毛利元就Lv2	（水军）三本の矢・贰：此卡的攻击回数+2
381	毛利元就Lv3	（水军）三本の矢・叁：此卡在战场时，全部弓众的移动范围、索敌范围各+1
382	最上义光	てるてる坊主：配置到战场后，天气变为晴天
383	最上义光Lv2	晴天の舞：此卡在战场时，天气固定为晴天
384	百地丹波	韦驮天：移动范围+1
385	母里友信	酒乱の恶癖：战斗开始时，此卡的武力与行动值对换，效果永续
386	森长可	千里眼：索敌范围+1且不受天气、时间的影响
387	森长可Lv2	织田の鬼武藏：索敌范围+1且不受天气、时间的影响，移动范围+1
388	森可成	三左の备え：受到攻击后撤退时，从山札抽取3枚卡片
389	森兰丸	气まぐれ：回合开始时，此卡的武力、行动值随机变化，效果永续
390	柳生宗严	新阴流・无刀取：战斗中敌我双方没有支援、阵型效果时，受到的攻击全部无效
391	山内一丰	韦驮天：移动范围+1
392	山县昌景	侵略如火：面对敌方大将时，此卡的武力+3
393	山县昌景 Lv2	风林火山・火：面对敌方大将时，此卡的武力+3，能先制攻击
394	山崎吉家	勇猛果敢：我方武将的武力小于敌方武将时，此卡的武力+2
395	山中鹿之介	七难八苦：战斗中敌方武将先制攻击
396	山中鹿之介 Lv2	七难八苦：战斗中敌方武将先制攻击，回合开始时此卡的兵力回复4
397	山名丰国	军扇の秘传：配置到战场后，舍弃全部手札，从山札重新抽取5枚卡片
398	山手殿	出蓝の誉：我方武将的行动值大于敌方武将时，此卡的武力+3
399	山本勘助	啄木鸟战法：自身阵型效果发动时，此卡的武力+3
400	山本勘助Lv2	啄木鸟战法・改：自身阵型效果发动时，此卡的武力+5
401	结城晴朝	栉风沐雨：雨天时此卡的武力+2
402	结城秀康	吹雪の舞：此卡在战场时，天气固定为降雪
403	游佐续光	傀儡师：与稀少度为松的武将邻接时，此卡的武力+3
404	由布惟信	九死一生：受到攻击后撤退时，己方的士气−2
405	由布姬	小さな嘘：配置到战场后直到回合结束，敌方所有的武将不能使用传令卡
406	由良国繁	母の庇护：与妙印尼邻接时，此卡的武力、防御各+2
407	吉冈妙麟	铁骑众：战斗中受到铁炮的攻击全部无效
408	义姬	毒鼓の舞：回合结束时，所有邻接的敌方武将的兵力−2
409	义姬Lv2	奥羽の鬼姬：回合结束时，所有邻接的敌方武将的兵力−3
410	龙造寺隆信	钝重：战斗中敌方武将先制攻击
411	龙造寺隆信 Lv2	肥前の熊：战斗中敌方武将先制攻击，敌方为僧兵时，我方受到的攻击全部无效
412	ルイス・フロイス	（天主教徒）布教活动：与此卡相邻的我方武将成为天主教徒
413	留守政景	独立自尊：战斗中无法使用传令卡
414	琉璃姬	一死报国：配置到战场后，从手札随机舍弃1枚卡片；受到攻击后撤退时，此卡返回手札
415	六角义贤	乌合の众：我方武将的武力小于敌方武将时，此卡的武力−3
416	胁坂安治	水军の将：能在河川移动
417	和田惟政	（天主教徒）宣教师の仲介：织田信长在战场时，其会成为天主教徒
418	渡边守纲	疾风迅雷：我方武将的行动值大于敌方武将时，受到的攻击全部无效
419	亘理元宗	雪月花：天气为降雪时，战斗中受到的攻击全部无效
420	足轻众 壹	无
421	足轻众 贰	无
422	骑马众 壹	无
423	骑马众 贰	无
424	长弓众 壹	无
425	长弓众 贰	无
426	明智光秀 Lv2	反逆の徒：此卡在战场且我方武将在4人以下时，能令敌方的同名武将叛变
427	五郎八姬 Lv2	（天主教徒）纯一无杂：此卡在战场时，我方所有天主教武将的防御+1
428	上杉谦信 Lv2	毗沙门天の加护：不会成为敌方计略卡和反计卡的使用对象
429	上杉谦信 Lv3	毗沙门天の化身：此卡在战场时，我方全体武将不会成为敌方计略卡和反计卡的使用对象
430	お市Lv2	海誓山盟・吽：与浅井长政邻接时，敌方的攻击全部无效
431	织田信长 Lv3	天下布武：此卡在战场时，全部铁炮的攻击回数+2，攻击不受天气影响
432	ガラシャ Lv2	（天主教徒）神の御威光：回合结束时兵力−1，战斗中能将敌方的攻击全部反弹
433	真田幸村 Lv3	天下无双：战斗中敌方武将的传令、特技、支援、阵型、地形全部无效
434	千姬Lv2	名门の舆入れ：配置到战场后，从山札抽取卡片，直到手札数到达5枚
435	五龙姬Lv2	飞龙乘云：手札数为5枚时，战斗中受到的攻击全部无效
436	武田信玄 Lv3	风林火山：此卡在战场时，全部的骑兵受到弓众、铁炮的攻击无效，能先制攻击
437	立花訚千代 Lv2	狮子奋迅の勇：面对腰元以外的敌将时，武力+2且能先制攻击
438	伊达政宗 Lv3	独眼龙：移动范围+1，此卡在战场时，我方全部武将不受敌方计略、反计的效果
439	茶々Lv2	倾国の舞：回合开始时，敌方的士气−2
440	德川家康 Lv3	东军の总大将：井伊直政、酒井忠次、神原康政、本多忠胜在战场时，我方全部武将的武力、行动值各+5
441	ねねLv2	激励の舞：回合开始时我方士气+2
442	服部半藏 Lv3	五遁の术：此卡在战场时，全部的忍者在战斗中有1/2的几率令敌方攻击无效
443	まつLv2	贤女の知恵：此卡在战场时，我方手札补充阶段多抽1枚卡
444	三村鹤姬 Lv3	战乙女の大乱：此卡在战场时，全部的腰元根据邻接的腰元数量，武力、行动值有所增加
445	宫本武藏 Lv3	二天一流・地：攻击命中后敌方武将撤退，但对敌大将时无效
446	殿	天佑神助：受到攻击后撤退时，舍弃随机1枚手札，此卡返回手札
447	殿Lv2	天资英迈：配置到战场后，我方全部武将的兵力回复3
448	殿Lv3	天衣无缝：配置到战场后，我方全部武将的兵力全回复
449	军师	为虎添翼：此卡在战场时，我方全部武将的行动值+2
450	姬	月下の舞：此卡在战场时，时间固定为夜间

传令卡

编号	卡片名	（能力）特技
01	埋伏の毒	（1）我方武将无法使用传令卡，此卡自动使用
02	军备の扩张	（1）我方使用的传令卡不会消耗
03	军配“风林火山”	（2）我方武将的行动值+4，此卡使用后不会消耗
04	疾风迅雷	（2）我方武将的行动值＋4
05	智谋如涌	（2）我方武将的武力与行动值交换
06	见样见真似	（4）我方武将的武力和行动值变得与敌方武将一致，效果永续
07	伪报の勅命	（2）敌方武将如果已升格，该武将的等级降回1
08	母衣众の备ぇ	（3）到战斗结束前，我方武将与手札中的随机武将卡替换
09	书物“武经七书”	（3）我方武将的特技成功几率倍增，此卡使用后不会消耗
10	付烧刃	（2）我方武将获得“先制攻击”特技，但防御−5
11	奇袭战法	（4）我方武将获得“先制攻击”特技
12	风林火山	（3）我方是骑兵时，获得“先制攻击”特技，武力＋2
13	搅乱战术	（1）我方武将必定受到先制攻击，此卡自动使用且使用后不会消耗
14	大筒“焙烙火矢”	（3）我方武将的武力＋4，但必定受到先制攻击，此卡使用后不会消耗
15	名刀“童子切”	（3）我方武将的武力＋3，此卡使用后不会消耗
16	奋起の传令	（2）我方武将的武力＋2
17	最期の灯火	（3）我方武将的武力＋4，战斗结束后该将撤退
18	长柄枪の枪衾	（3）我方是足轻时，武力、防御各＋2
19	孤立无援	（1）我方武将的阵型、支援无效
20	先驱けの功名	（2）我方武将没有阵型、支援效果时，武力、防御各＋2
21	威风堂々	（3）敌方武将的武力−3
22	具足“黑漆涂胴”	（3）我方武将的防御＋2，此卡使用后不会消耗
23	一夜城	（4）我方武将的防御＋1，战斗结束后该将所处地形变为城砦
24	攻城战	（1）敌方武将的防御变为0
25	现身の转换	（4）我方武将与敌方武将的武力交换，效果永续
26	徵募兵	（2）我方武将的兵力回复3
27	故乡の援兵	（3）我方武将的兵力回复5
28	药师の从军	（3）我方武将的兵力回复2，此卡使用后不会消耗
29	乱破の调略	（3）敌方武将的兵力−2，此卡使用后不会消耗
30	落穴の计	（5）敌方武将的兵力−4，但是此效果不能使其兵力<1
31	同士讨ち	（1）我方武将的兵力减少，减少值与邻接的我方武将数有关，此卡自动使用
32	正々堂々	（2）我方武将与敌方武将兵力汇总后进行二等分
33	二段击の速射	（4）我方是铁炮时，攻击回数＋1
34	退路遮断	（4）战斗将持续到一方武将撤退为止，若有一方为大将则无效
35	狮子奋迅	（3）我方攻击时，敌方士气−2，若我方攻击造成敌将撤退，敌方士气再−2
36	咒杀の祈祷	（5）我方是僧兵时，攻击有1/2的几率造成敌将撤退，但对敌大将时无效
37	愤怒の一喝	（3）敌方武将无法反击
38	离间策	（2）战斗中造成敌将撤退的话，敌方舍弃全部手札
39	国人众の援军	（1）战斗中我方武将撤退的话，士气回复4
40	自爆の计	（3）战斗中我方武将撤退的话，敌方武将的兵力−3
41	再出击	（1）战斗中撤退的我方武将返回手札
42	名马“松风”	（2）我方武将受到弓众、铁炮的攻击无效，此卡使用后不会消耗
43	弓马の调达	（3）我方武将受到弓众、铁炮的攻击无效，且可以无视攻击范围进行反击
44	夜袭作战	（3）夜间时我方武将受到的攻击全部无效
45	一骑当千	（2）敌方武将装备着传令卡的话，我方武将受到的攻击全部无效
46	成出者の乱	（1）敌方武将如果已升格，我方武将受到的攻击全部无效
47	空蝉の术	（3）我方是忍者时，受到的攻击全部无效
48	殿军の撤退	（3）我方的兵力为1时，受到的攻击全部无效
49	谗言の吹听	（2）战斗结束后，有1/2的几率让敌将叛变，但对敌大将时无效
50	乙女の诱惑	（3）我方是腰元时，战斗结束后武力、行动各+2，效果永续
51	火矢の齐射	（2）我方是弓众时，战斗结束后在该地形放火
52	圣战の祝杯	（3）战斗结束时我方武将的兵力全回复
53	一骑讨の名乘り	（4）敌我将领间武力较低的一人撤退，但对敌大将时无效
54	调略の奸计	（2）敌方武将随机使用1枚装备着的传令卡
55	猪突猛进	（1）敌方武将舍弃装备着的全部传令卡，此战中使用过的传令卡无效
56	茶器“曜变天目”	（2）战斗强制结束，此卡不会受到“军备の扩张”和“西国无双”的效果影响
57	日和见主义	（3）敌方武将使用的传令卡全部无效，无效化的传令卡会重新装到敌将身上
58	挑发の骂声	（1）敌方武将使用的传令卡全部无效，但必定会受到先制攻击
59	最期の看破	（2）敌方武将使用过、装备着的传令卡全部无效并被破坏，但战斗结束时我方武将撤退
60	反计	（2）此战中使用过的传令卡全部无效



计略卡

编号	卡片名	（能力）特技
01	看破	回合结束前敌方无法使用反计卡
02	同盟军の援兵	从山札抽取卡片，直到手札数到达5枚
03	贼军讨伐の檄文	从山札抽取2枚武将卡加入手札
04	军略の闪き	从山札抽取2枚传令卡加入手札
05	内助の功	从山札抽取2枚计略卡加入手札
06	安堵状の发给	从山札抽取2枚升格卡（Lv3）加入手札
07	温故知新	从山札抽取3枚升格卡加入手札，之后随机丢弃1枚卡片

编号	卡片名	（能力）特技
08	阵营の再编成	战场上配置的我方全部武将返回手札，我方大将的兵力全回复
09	再军议	双方舍弃全部手札，重新抽取5枚卡片
10	兵粮攻め	敌方从手札中随机丢弃1枚卡片
11	望乡の诗歌	指定地形的效果返回初期状态
12	晴天の祈祷	3回合内固定为晴天，抽取1枚卡片
13	雨乞いの仪式	3回合内固定为雨天，抽取1枚卡片
14	浓雾の发生	3回合内固定为浓雾，抽取1枚卡片
15	寒波の袭来	3回合内固定为降雪，抽取1枚卡片
16	一时の小夜岚	3回合内固定为雷雨，抽取1枚卡片
17	帝の勅命	我方士气随机回复0～3
18	土龙攻め	敌方士气随机减少0～3
19	厌战思想	双方士气减少3
20	野伏の计	在指定的地形内配置伏兵，回合结束时该武将的兵力−3
21	城砦の补强	指定地形的防御效果＋1
22	徵兵令の发布	指定地形的回复效果＋1
23	哀鸿遍野	回合结束前无法进入指定地形，抽取1枚卡片
24	架桥工事	在指定的河川/枯川地形架设桥梁，抽取1枚卡片
25	河川の塞止	全部河川地形变为枯川，抽取1枚卡片
26	水攻の计	全部枯川地形变为河川，处于河川中且没有“水军”能力的武将直接撤退
27	火牛の计	在指定的地形内使用火计
28	夜目の索敌	回合结束时对整个战场进行侦查
29	铁炮の调达	到回合结束前指定武将的兵种变为铁炮
30	影武者战法	指定的我方武将外形变为另一名武将，效果持续到前者进入战斗
31	刀狩令	到回合结束前全部武将的兵种变为足轻
32	不挠不屈	到回合结束前指定武将的武力＋3
33	天王山の战い	到回合结束前全部武将的武力＋5
34	车悬の阵	到回合结束前配置在战场上的全部足轻的武力+2
35	强行军	到回合结束前指定武将的移动范围＋1
36	笼络の奸计	到回合结束前指定武将无法移动
37	伪りの停战	到回合结束前全部武将无法移动
38	并驾齐驱	到回合结束前配置在战场上的全部骑兵的移动范围＋1
39	百战炼磨	到回合结束前指定武将无法反击
40	和睦の勅令	到回合结束前全部武将无法进行战斗
41	远弓射法	到回合结束前配置在战场上的全部弓众的攻击范围＋1
42	大返し	指定武将的朝向随机变换，抽取1枚卡片
43	神算鬼谋	指定武将随机丢弃1枚装备着的传令卡
44	色香の笼络	指定武将丢弃装备着的全部传令卡
45	无影无踪	全部武将丢弃装备着的全部传令卡
46	五车の术	指定的我方忍者撤退，我方全体武将的行动值＋3，效果永续
47	再补充	指定武将的兵力回复3
48	乙女の祈り	指定的我方腰元撤退，我方全体武将的兵力回复3
49	大饥馑	全部武将的兵力−2
50	一揆の煽动	除僧兵以外，全部武将的兵力−2
51	荣枯盛衰	指定的武将如果已升格，该武将的等级降回1
52	冠位の任命	指定的我方武将可以不问升格条件，把手札中的同名升格卡(Lv3)进行配置
53	龙腾虎斗の壮观	到回合结束前全部武将的阵型、支援无效
54	云散雾消	到回合结束前指定武将的特技无效
55	映镜の术	全部武将的行动值随机交换，效果永续
56	三日天下	到回合结束前全部武将的行动顺序以行动值越低的越优先
57	疾风怒涛	此回合内配置的全部我方武将可以直接行动
58	暗杀の剧毒	指定武将有1/2的几率撤退，对敌大将时无效
59	孤军奋斗	指定武将返回手札，当手札超过上限或对敌大将时无效
60	本能寺の变	到回合结束前指定的敌方武将叛变，对敌大将时无效
61	配置变更	任意2名我方武将交换位置
62	更迭の伪报	指定的敌方武将与随机1名敌方武将交换位置
63	大转封	全部武将的位置随机交换
64	诱导の伪报	指定武将向邻接的任一地形移动

编号	卡片名	（能力）特技
65	隐秘行动	指定的我方武将直到与敌方邻接时才会被发现
66	天变地异	去除敌方除大将外的全部武将卡，我方舍弃全部手札，士气−5
67	神机妙算	（反计）计略卡或反击卡无效
68	机谋权略	（反计）计略卡无效，敌方不能使用反计卡
69	奇策纵横	（反计）复制计略卡效果，使用的对象随机选择
70	洞ヶ峠	（反计）计略卡无效并返回使用者的手札
71	小田原评定	（反计）计略卡无效并返回使用者的山札
72	盐送の义	（反计）计略卡无效，敌方抽取2枚卡片
73	苦肉の计	（反计）计略卡或反计卡无效，我方随机舍弃1枚手札
74	心头灭却	（反计）计略卡的使用对象如果已升格，则指定的计略卡无效
75	物色备の旗印	（反计）计略卡的使用对象如果是大将，则效果反射给敌方大将
76	奇门遁甲阵	（反计）计略卡的使用对象随机变更
77	四面楚歌	（反计）计略卡的使用对象兵力−4
78	穷地の援兵	（反计）计略卡的使用对象兵力全回复
79	上田城の足止	（反计）指定的武将无法移动，效果永续
80	危急存亡の秋	（反计）到回合结束前，指定计略卡的使用对象叛变
81	解甲归田	（反计）计略卡的使用对象返回手札，当手札超过上限或对敌大将时无效
82	草木皆兵の计	（反计）计略卡的使用对象武力−4，效果永续
83	风声鹤唳の计	（反计）计略卡的使用对象行动−4，效果永续
84	减封の勅命	（反计）计略卡的使用对象如果已升格，该武将的等级降回1
85	官途状の拜领	（反计）从手札随机选取我方武将及同名升格卡配置到战场，不会受升格的等级限制
86	荣枯转变	（反计）计略卡的效果逆转，+变为−、−变为+
87	暗示の咒法	（反计）计略卡的使用对象永久叛变，但对敌大将时无效
88	坚甲利兵の计	（反计）我方全体武将不会受到计略卡的效果
89	骄兵必败の计	（反计）敌方全体武将无法受到计略卡的效果
90	粮道の寸断	（反计）敌方在次回合手札补充阶段无法抽卡



玩后感

出自众多名家之手的原画绘制精美，而围绕着卡片展开的战略系统丰富有趣。不单是追加的200张卡片新意十足，前作中就有的不少卡片的效果也经过了调整。虽然系统方面的进化并不算多，但本作的耐玩性相当高，足以让喜爱此类游戏的玩家研究上好一阵子。



文 伊娃　美编 紫血漪

PLAYSTATION PORTABLE

指环王 阿拉贡的冒险			
The Lord of the Rings: Aragorn's Quest			
Warner Bros.	ACT	2010年9月14日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	

本作称得上是《指环王》系列电影的回顾性作品，剧情是以阿拉贡的视角展开的指环王三部曲的经历，流程则主要是阿拉贡护送霍比特人将魔戒送往末日山脉将其投入山顶的火焰中毁灭掉的过程。游戏一改以往的A·RPG形式而变为了动作游戏，而电影中的尸鬼王、食人魔、半兽人等都是以敌兵的形式出现在阿拉贡的冒险之旅中。

操作表格

按键	功能
↑	开启/关闭小地图
↓	切换魔法种类
○	射箭（按住为蓄力）/扔掉
□	轻攻击
△	重攻击
×	格挡/开启宝箱/引用生命之水/捡拾/存档
L	锁定目标敌人
R+×/△/□/○	使用四种魔法技能
Select	查看任务/购买魔法技能/装备武器
Start	系统菜单

存档说明

地面上蓝色的精灵符为存档点，走上去按×键储存，如果当时场景中出现敌兵的话，存档点即会消失，只有消灭所有敌兵存档点才会出现。储存后上一个存档点就会被覆盖，而且一个章节结束后所有存档点都会被清空，如果还有收集物品未集齐或是分支任务未完成的话只能重新游戏。存档点只能储存关卡进度，既不能回复HP，也无法补充魔法值。

剑攻击要点

轻攻击和重攻击都可以最高三连击，但是这两种攻击不能交叉搭配。重攻击的三连击范围比较大，可以同时攻击到多个敌人，成功三连击的话还能将敌人直接打晕倒地，此时配合L键锁定该敌人再按△键便能够发动倒地追击，其伤害力很大一般可以直接终结敌人。需要注意的是，重攻击的出招时间较长，想成功三连击的话最好与敌人保持一定的距离。另外，对于防御型敌兵来说，轻攻击通常都无法造成伤害，而重攻击则有很大几率直接命中。

弓箭攻击要点

阿拉贡的另外一个武器就是弓箭，普通状态下弓箭只能每次射出一支。无论是普通杂兵还是体型巨大的食人魔，当蓄力弓箭命中时都可直接让敌人眩晕，令人遗憾的是，蓄力射箭时阿拉贡无法移动，而且如果射箭方向不对亦不能取消。另外，游戏中的许多敌人都以守营为主，只要不进入营地所在的区域，他们是不会主动追上来攻击的，因此可以将他们引诱到界线附近，再使用弓箭轻松杀死他们。箭矢的数量并不多，通常情况下偶尔能从木箱等场景物中获得几支，在需要使用弓箭的场景中才会有箭矢补充点，不过数量有限，极少数可以补充多次。

魔法技能

在游戏中通过杀敌即可获得经验值并进行升级，随着级数的升高，HP槽和魔法槽都会得到强化。每升一级可以获得一点技能点，游戏中进入魔法购买界面消耗相应的技能点数即可购买和使用了。本作中的魔法共有十四种，其中剑攻击魔法有两大类共六种、弓箭攻击魔法有四种、防御魔法有四种，不同的魔法所需的技能点数不同，总数加起来需要四十个技能点，也就是说玩家必须要练到40级（40级也是最高等级）才能将魔法全部解禁。

装备

在游戏中打开宝箱或完成特殊任务可以得到装备，装备分为6大类：剑、弓箭、衣服、护甲、圣牌和戒指，总数共有67项，以下列表说明各个装备的基本效果以及特殊效果，排列顺序是按照装备列表的先后顺序排列。

类别	名称	基本效果	特殊效果
剑	Ranger's Sword	剑攻击力+5	–
	Lothlorien Blade	剑攻击力+16	–
	Moria Langsword	剑攻击力+28、防御力+12	弹返率+3
	Rohan Sword	剑攻击力+53、弓攻击力+12	–
	Gondorian Greatsword	剑攻击力+81、弓攻击力+12	生命值上限+8
	Anduril	剑攻击力+112、防御力+15	–
	Narsil	剑攻击力+168、防御力+20	弹返率+5
	Thorin'Rage	剑攻击力+225、防御力+40	生命值上限+10
	Orc Bane	剑攻击力+30、防御力+10	–
	Andurin's Challenge	剑攻击力+146、弓攻击力+18	–
弓箭	Ranger's Bow	弓攻击力+10	–
	Dwarven Shortbow	弓攻击力+22	箭矢持有量+1
	Lothlorien Bow	弓攻击力+50、防御力+5	箭矢持有量+4
	Rohan Shortbow	剑攻击力+12、弓攻击力+68	箭矢持有量+5
	Gondorian Longbow	弓攻击力+100 、防御力+20	箭矢持有量+8
	Dunharrow Longbow	弓攻击力+200 、防御力+25	箭矢持有量+10
	Sindarin Bow	弓攻击力+156、防御力+15	箭矢持有量+5
	Dunedain Longbow	剑攻击力+3、弓攻击力+20	箭矢持有量+5
	Thranduil's Aim	剑攻击力+5、弓攻击力+375	箭矢持有量+20
	Nandorien Scout Bow	弓攻击力+46、防御力+5	箭矢持有量+2

衣服	Ranger's Longcoat	防御力+10	–
	Tunic of Rivendell	防御力+20	生命值上限+6
	Greatcoat of Rohan	防御力+25	生命值上限+6
	Rohirrim's Battlecoat	弓攻击力+21、防御力+35	箭矢持有量+5
	Gondorian Tunic	剑攻击力+6、防御力+50	生命值上限+10
	Elessar's Battle Tunic	弓攻击力+37、防御力+65	魔法值上限+10
	Mithril Lined Tunic	剑攻击力+15、防御力+100	生命值上限+20
	Dunedain Tunic	防御力+15	–
护甲	Ranger's Bracers	防御力+5	–
	Amon Sul Bracers	弓攻击力+11、防御力+5	–
	Sindarin Bracers	剑攻击力+5、防御力+10	弹返率+1
	Balin's Bracers	剑攻击力+8、防御力+15	生命值上限+4
	Bracers of Anduin	剑攻击力+15、防御力+25	魔法值上限+25
	Hammerhand Bracers	剑攻击力+15、防御力+25	弹返率+4
	White Mountain Bracers	剑攻击力+16、防御力+30	生命值上限+12
	Bracers of the White Tree	剑攻击力+18、防御力+35	魔法值上限+15
	Elessar's Bracers	剑攻击力+25、防御力+40	弹返率+5
	Thorin's Vambrace	弓攻击力+21、防御力+20	魔法值上限+5
	Rohirrim Vambrace	弓攻击力+21、防御力+30	生命值上限+10
圣牌	Eriador Amulet	弓攻击力+10	–
	Mithril Chain	弓攻击力+28、防御力+15	生命值上限+20
	Choker of Fundin	弓攻击力+15、防御力+5	生命值上限+3
	Rohirrim's Amulet	剑攻击力+5、弓攻击力+28	–
	Theoden's Amulet	弓攻击力+33、防御力+5	生命值上限+10
	Hornburg Pendant	剑攻击力+15、防御力+20	道具的生命值回复量+20
	South Haven Pendant	弓攻击力+37	生命值上限+11
	Pendant of the White City	弓攻击力+34、防御力+15	生命值上限+6
	Elessar's Amulet	弓攻击力+37、防御力+15	生命值上限+30
	Amulet of Edoras	弓攻击力+4、防御力+6	生命值上限+3
	Galadriel's Protection	弓攻击力+15、防御力+5	生命值上限+6
	Pendant of Rivendell	剑攻击力+10、弓攻击力+33	生命值上限+10
	Gilraen's Grace	弓攻击力+28、防御力+15	生命值上限+6
戒指	Band of Amon Sul	剑攻击力+10、防御力+5	魔法值上限+3
	Ring of Frozen Wrath	剑攻击力+3、防御力+5	–
	Mithril Band	剑攻击力+7、防御力+5	–
	Balin's Courage	剑攻击力+7、防御力+10	–
	Sindarin Ring	弓攻击力+25、防御力+10	道具的魔法值回复+15
	Rohirrim's Grace	剑攻击力+7、防御力+20	魔法值上限+10
	Ring of Hammerhand	剑攻击力+7、防御力+25	魔法值上限+5
	The Ring of Dunharrow	剑攻击力+10、防御力+20	道具的魔法值回复+20
	Theoden's Wrath	剑攻击力+10、弓攻击力+25	魔法值上限+15
	Ring of the Dunadan	剑攻击力+21、防御力+25	道具的魔法值回复+15
	Ring of Dagor	防御力+15	–
	Ring of Gondor	弓攻击力+18、防御力+10	–
	Halbarad's Warning	弓攻击力+15、防御力+10	–
	Ring of Angmar	剑攻击力+7、弓攻击力+31	道具的魔法值回复+12
	Ring of Heleg	弓攻击力+31、防御力+20	道具的魔法值回复+12

流程攻略

※本篇流程为中等难度，通关后解禁最高难度。

这个中土世界已经变样，从水里、土里、空气里都能感受得到，过去的一切都已不复存在，而人类亦已灭亡。惨剧起因于戒指的铸造，三枚精灵戒指、七枚矮人戒指和九枚人类戒指。原以为拥有了这些戒指便拥有了统治各个种族的力量，其实他们都只是被利用的棋子，因为同时铸造的还有另一枚戒指——黑暗魔王索伦的至尊魔戒，这枚魔戒可以让持有者隐身并且使其长生不老，但最可怕的是这枚魔戒能够控制余下的十九枚戒指并且具有奴役全世界的力量。中土世界的战争由此爆发，由精灵和人类组成的联盟军在魔多同索伦的大军展开了殊死搏斗，最终在末日山脉的山脚成功地打败了索伦。人类国王伊伦迪尔之子伊西尔德也因此得到了魔戒，不过因受魔戒的诱惑而未将其毁灭，

并致使魔戒在世间消失了近两千多年。而后被霍比特人发现并流传了六十年后，见多识广的灰衣术士甘道夫在见到魔戒后便认定那就是邪恶的至尊魔戒，于是便决定前往末日山脉将其投入山顶的火焰中将其毁灭，而为了转移已恢复元气的索伦的视线，伊西尔德的后裔阿拉贡，正率领着军队向黑门行进……

第一章 Mordor



学习攻击技巧的教学关卡。首先必须要使用指定的方法对付依次出现的几拨敌人，分别使用轻攻击、重攻击搞定前两拨敌人，第三拨出现后成功防御敌人的三次攻击即可达成目标，接着锁定目标使用轻攻击或重攻击干掉第四拨敌人，再搞定由栅栏外闯入的第五拨后走到宝箱前开启宝箱，获得圣剑“安都瑞尔”（Andúril）。此时食人兽苏醒，食人兽的攻击力要稍强于普通敌兵，会使用铁锤或拳头攻击，不过其血很薄，只要注意不要在其死亡倒地时压到自己就行了，不然阿拉贡会一命呜呼。出栅栏拾得弓箭，分别使用普通攻击和蓄力攻击射死对岸的两拨弓箭手，再射向铁栅栏机关即可打开出口。接下来的几个小沟壑都不太危险，阿拉贡靠近后会自动跳跃，不过要注意别被沟壑下的熔岩喷到。

走近水池引用生命之水回复HP，并走到蓝色的精灵符处存档，接着通过消灭几拨敌兵来积攒魔法槽，槽满时可发动特殊能力，当装甲食人魔出现时需要使用特殊能力将其搞定。来到对岸后发现敌人营地，先杀死所有半兽人，再靠近火堆拿起火把将他们的旗帜烧毁。过桥时遇上看守的装甲食人魔，所有攻击都无效，只有使用魔法技能才能杀死它。前方道路被铁门锁死，来到左上方平台，杀死一拨敌人后开启开关即可打开铁门。

进去后遇见索伦，索伦并不难对付，掌握其攻击规律再伺机攻击几下就能搞定。索伦的普通攻击连续性很高，而蓄力攻击的威力非常强，建议使用魔法技能在原处射箭攻击。

第二章 Weathertop

1.沼泽地的盗贼

弱水一带的沼泽地有盗贼巡逻，需将他们全都消灭。本关的路线很明显，一路向前，会接连遇上好几拨敌人，如果士兵和弓箭手同时出现建议先消灭弓箭手，路上的木箱都可破坏，能获得不少物品，宝箱也不要错过。

2.矮人族石门

古老的矮人族石门被强大的魔法封印，想要打开就必须要找到三块神符碎片，碎片分别藏在三座矮人族纪念碑中。第一座在矮人族石门的右边，靠近后按×键获得，从下方的木桥一直往前，会遇见几拨敌人，度过5座木桥后来到弱水桥，第二座纪念碑就在右下方。往左走破坏掉栅栏，第三座就在尽头处，最后将战车推入水中形成桥便可回到矮人族石门。

3.洛丝萝林之剑

收集四个精灵银匣子即可合成一把洛丝萝林之剑（Lothlorien），在任务2过程中只要将场景中所有宝箱都开启就能获得绳子和棘齿轮。进入矮人族石门来到最里面的熔炉旁，靠近后按×键即可铸造出洛丝萝林之剑。

4.弱水桥

弱水桥的机关年久失修，需要找到一根绳子和棘齿轮才能修好。这个任务发生在任务2的途中，在将弱水桥左侧遇到的所有敌人都干掉就能获得，返回弱水桥使用机关就能将桥梁放下来。最好先完成任务2再过桥，过桥后干掉第二拨

敌兵会出现存档点。

5.阿蒙苏尔之门

通往阿蒙苏尔的铁闸门紧闭，而开启的机关在左侧的石台上，要到达石台就要先找到3块木板架在裂缝上。从铁闸门右侧的台阶往下，这里共有四个区域，分别会遇上四拨野狼。第一块木板在第一个区域的右下方，沿着右边的台阶往上来到第二个区域可找到第二块木板，返回沿着区域一左侧的台阶往下进入区域三可找到第三块木板。第四个区域在第三个区域的北侧，里面有三只野狼，只要不进门野狼便不会主动上前攻击，因此将狼引到门边再使用弓箭攻击最为保险。

6.阿蒙苏尔守护者

将任务5中四个区域的所有野狼都消灭。

7.阿蒙苏尔警戒塔

进入阿蒙苏尔之门，一路往前消灭守卫兵，第二个区域又会遇见一拨野狼，消灭后任务6才算完成。再沿着台阶一直往上，消灭两拨敌兵后本任务完成。

8.威瑟托普山山洞

进入山洞一路前行，途中会遇上不少敌人，好在每拨都只有三个。尽头一处狭窄通道内有野兽看守，阿拉贡靠近通道野兽便会上前，可以站在通道口使用弓箭射击野兽，非常省事。注意通道口的下方还有一条岔路，里面的瀑布后面有宝箱。干掉野兽会获得钥匙，再往前走使用钥匙打开洞口的铁门。

9.拯救霍比特人

出洞口一直沿着悬崖行进，途中的敌人数量非常多，直到进入山顶的塔楼内，霍比特男孩被黑衣幽灵围困，阿拉贡必须要救他。对付黑衣幽灵首先要使用剑攻击，待其只剩一丝血后便攻击无效，但是能让其眩晕，此时赶紧从火堆里拿火把攻击，幽灵便会着火死去。这里一共会遇见两拨幽灵，每次只有两个。



第三章 The Path of Caradhras

1.卡兰拉斯山的野狼

卡兰拉斯山上白雪皑皑，野狼也非常多。本关的第一个任务就是消灭三只狼王，狼王的体型要大于普通的狼，一般会在野狼都死掉后才会出动。狼王的攻击力很强，将阿拉贡扑倒并撕咬是其惟一的攻击方式，当阿拉贡处于防守状态时狼王扑上来的话，虽然不会被其撕咬，但是被扑倒在地的话也是会费血的。从起点处出发没多久会遇见岔路口，右边的岔路口尽头会遇上狼王和其他普通的狼以及两名弓箭手，而左边的岔路口会依次遇上其他两只狼王。

2.旗手的旗帜

前进的道路被盗贼封锁，需要找到旗手的旗帜才能打开。本场景中的敌人数量非常多，而且是陆续出现的，一旦支撑不住就要立即返回桥梁对岸，引用生命之水来补充体力。旗手最后一个出现，干掉后便获得旗帜，将其插上出口的机关即可打开门。

3.过桥

桥梁由机关控制，要想打开机关合上桥梁就必须要找到四块宝石。桥梁左侧区域的宝箱内可获得第一块，桥梁的右侧区域能够依次获得其他三块，每个宝箱附近都有盗贼把守，注意做好防御。

4.山顶之行

途中会不时发生雪崩，如果地面上出现黑影则表示该处即将有雪块掉落，要离远点。

5.矮人族石门

过桥后一直往前，途中的敌人依旧很多，尤其注意旗手和狼王。杀死几拨敌人后前方的山洞被雪掩埋，因此只能找寻其他的出路。从右侧的木桥来到下三层的最左边，这里又会遇见矮人族石门，需要找到三块神符碎片所在的三座矮人族纪念碑。从下二层的右边前进，途中会相继遇见三座。进入石门，里面的战斗非常困难，狼王的数量非常多，而且只有一处生命之水。

第四章
The Road To Moria

1.哥布林妖精

本关出现新杂兵——哥布林妖精，战斗力明显增强，而且能完全防御我方攻击，对付这种杂兵的方法只能通过防御技巧将其击晕或趁其发起攻击的刹那进行攻击。哥布林控制了摩瑞亚山脉，本任务就是要消灭掉15个哥布林旗手，大概杀到桥底的河面时（即任务5初期）就能完成这个任务了。注意，哥布林旗手的血要比普通哥布林厚上许多，而且在遭受伤害后会频繁给予自己以及身边的其他哥布林回复HP，因此混战时要优先对付旗手。

2.前往矿山

本任务的目的就是要安全到达桥底的出口。首先要干掉的是对岸的几个弓箭手，裂缝左边可拾取到弓箭，接着干掉两个杂兵后，山上的野兽发怒，一脚震断了前进的桥梁，因此只能从下方的小路前进。干掉第二拨杂兵之后要一直顺着木梯往前行进，会接连遇上好几拨杂兵。

3.秘密通道

再次遇见倒塌的桥梁，只有找到崖壁上的隐藏的入口才能前进，但是入口石门被强大的魔法封印了，要找到密码才能打开。往下走会遇上三拨敌兵，其中背上插旗的是哥布林旗手，只要消灭他就能获得密码。获得密码后，点燃的火把右侧即是秘密通道的入口。注意，石门的左下有隐藏区域，里面有哥布林旗手和宝箱。

4.通往摩瑞亚的桥

本次的任务就是安全通过通往摩瑞亚的桥。进入石门并过石桥，注意对岸有个弓箭手。进入敌军营地，干掉把守的敌兵后先往上来到弓箭手所在平台开启宝箱，再返回往右下，这里要一次对付四个哥布林杂兵，难度相当大。接下来的途中敌兵非常多，跳过一个裂缝后才有生命之水，然后一直往桥底行进。

5.打败触角怪

桥底的河岸边仍有大量敌人，直到河尽头的出口处触发BOSS战。BOSS是一头巨大的触角怪，会长时间潜在水中并使用其四根长有力的触角攻击阿拉贡。地面上白色的光圈显示的地方就是触角即将攻击的地方，要提前躲避，待触角扎进土里后上前攻击触角，忍受不了疼痛的触手就会将阿拉贡缠起来举在空中，此时在给触手砍上几刀，触手怪便会露出头来。触手怪的死穴就在头部，因此要抓紧时间在其潜入水中之前使用弓箭射击，右侧有足够的弓箭可以拾取。如此重复几次，就能干掉它了。



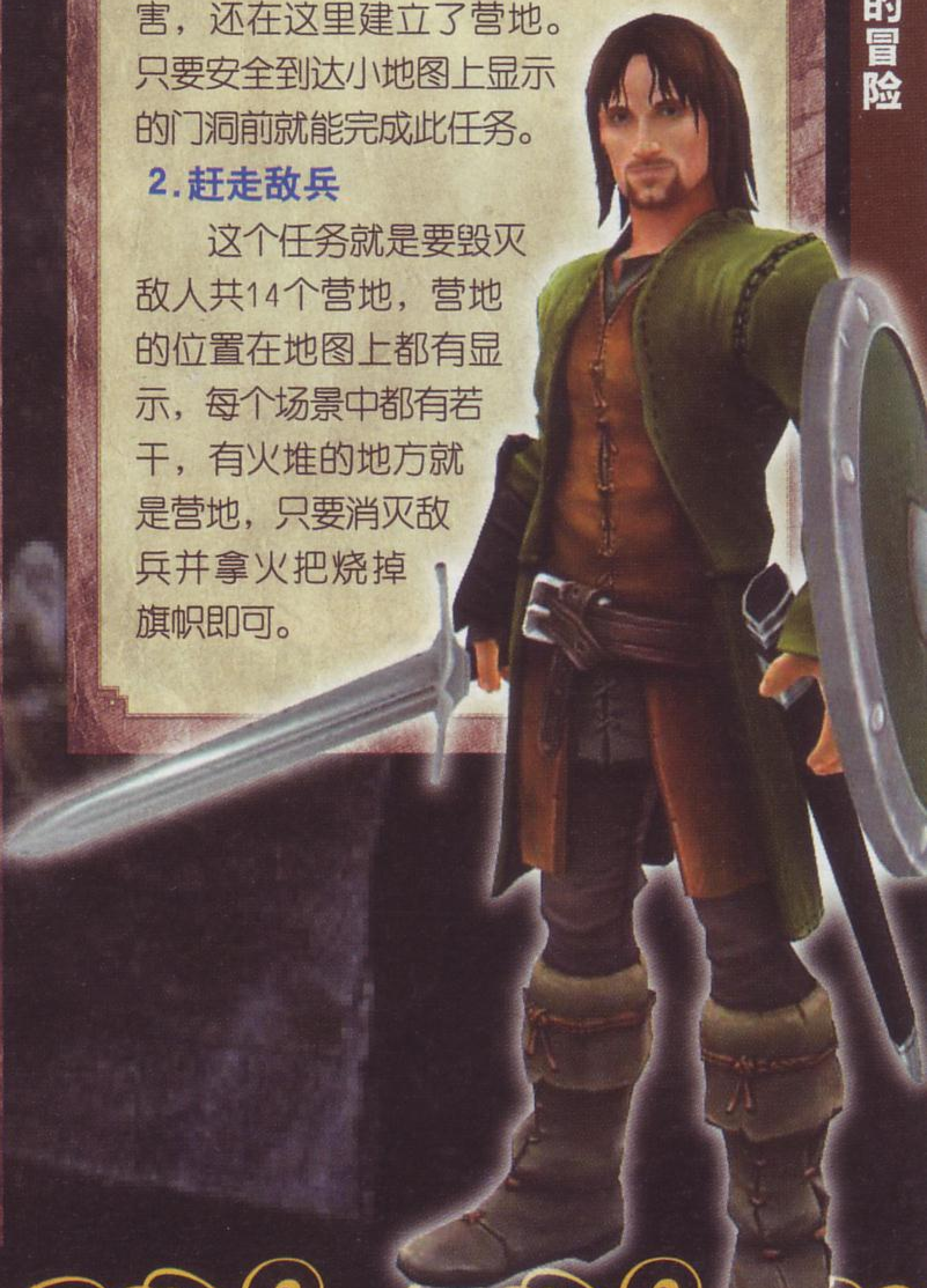
第五章
The Mines of Moria

1.穿过矿山

进入矿山发现这里俨然已成了坟墓，可恶的哥布林将这里的矿工全部杀害，还在这里建立了营地。只要安全到达小地图上显示的门洞前就能完成此任务。

2.赶走敌兵

这个任务就是要毁灭敌人共14个营地，营地的位置在地图上都有显示，每个场景中都有若干，有火堆的地方就是营地，只要消灭敌兵并拿火把烧掉旗帜即可。



3.哥布林弓箭手

北侧第二个分支区域的营地需要使用机关将对岸的3个弓箭手干掉，先将扳手扳到左边，待铁块移到弓箭手头顶时再将扳手往右扳就能利用铁块砸死他们了。

4.打通道路

第一个场景的出口必须要将机关打开才能放下石桥，但是需要找到齿轮方可打开开关。将附近的哥布林旗手杀死即可获得齿轮。通过石桥进入场景三。

5.矮人族石门

仍然是要找到三块神符碎片才能打开被魔法封印的石门，碎片所在的矮人族纪念碑并没有分布在石门附近，第一座在本关的入口附近，第二座和第三座都在出口石桥北侧的场景二中。

6.矮人族武器

收集8个mithril bars并找到熔炉，素材都藏在宝箱中，只要不错过场景中的任何一个宝箱就能集齐。使用这些素材放入熔炉中可以铸造出长剑，而熔炉就隐藏在矮人族石门中。

7.进入大厅

场景三的尽头共有三道门，左右两道石门可自由进入，里面是隐藏区域，分别有两个营地，左侧石门内的宝箱里可获得中间石门的钥匙。



第六章 Balin's Tomb

1.放下石桥

入口不远处的石桥需要找到齿轮才能打开机关，从北侧的小路往上，尽头处宝箱内可获得齿轮。

2.蜘蛛精

过石桥，里面有个巨大的蜘蛛洞，会相继从洞口中爬出三批蜘蛛，每批两只，只要做好防御就能很容易干掉。六只全部杀死后蜘蛛精出现，不过就是攻击力稍强和HP稍厚而已，对付起来没什么难度。

3.烧毁蜘蛛网

道路上的栅栏被蜘蛛精的蛛丝缠住，必须要用火烧毁。走下方的小路，里面有个营地，杀死敌兵并拿起火把，返回烧毁栅栏。前方的石门被锁，左侧平台上的宝箱中可获得钥匙。

4.前往矮人洞

地下石宫莫利亚的出口就在这个密室中，从本关开始一路杀敌直到密室即可完成任务。

5.销毁哥布林营地

该任务需要玩家销毁8个哥布林营地，本关并没有隐藏区域，只要有火堆的地方就有营地的旗帜，全销毁就可。

6.打败食人魔

进入密室，岂料大门随之关闭，并且相继出现好几批敌兵，全灭后加强型食人魔破门而入。食人魔在普通状态下无法攻击到，只有当其抡起大锤时才可有效攻击，建议站远点使用弓箭射击，大约射中两箭食人魔便会昏厥，此时上前站在其身前的蓝色光标处就能骑到它背上，一阵狂砍后食人魔便会清醒并将阿拉贡扔到地上，再按照此前的方法重复几次就能干掉他了。注意，如果离得不够远，就会被大锤锤地的冲击波震晕，虽然不费血却给了食人魔靠近的机会。

第七章 The Bridge of Khazad-dum

1.打败哥布林旗手

本关的杂兵越来越难对付，打破栅栏往左走后的平台上会出现好几批敌兵，并且两边的平台上各有一个弓箭手，非常棘手，建议站在栅栏外先将临近平台上的弓箭手干掉。前方的石门被封印，需要找到两个图章。往右下走第一个平台上的宝箱中可获得一个图章，往里走杀死哥布林旗手即可拿到宝箱的钥匙，从而获得第二个图章。

2.凯萨督姆阶梯

进入石门，接下来的每个区域内都会遇见一批由弓箭手、旗手和杂兵组成的敌兵队伍，第二个区域会有生命之水。

3.安全逃离石桥

在临近出口的地方遇上了炎魔巴罗格，它的力量实在太强大，所以我们要赶紧逃离这里。巴罗格会频繁地从口中喷火攻击，喷出的火焰还会扩张为若干个大火球，因为无法攻击到它，所以只能边躲避边往右边行进。右侧的石柱需要踢撞三次才能倒塌，形成桥后赶紧从出口离开。

接下来以逃跑为主，途中的敌兵数量非常多，不要理会。来到两个障碍处，巴罗格再次出现，在躲避其火球的间隙将障碍打烂。最后终于到达石桥时巴罗格又出现了，趁火球还没烧到自己时赶紧跑吧！



第八章 Amon Hen

1.矮人族石门

向右沿着河岸行走，会分别遇上两批共六只野狼，到洞口时进入，里面会找到第一座矮人族纪念碑，出洞口往右上台阶会分别遇上两批共六只蜘蛛，一定要小心应付，在第二批蜘蛛出现的平台上会找到第二座矮人族纪念碑。之后沿着石墙前进进入隐藏区域，而石门就在这个区域内，不过里面的幼蛛和蜘蛛精的数量都非常多，耐心前进并杀敌，第三座纪念碑不难找到。

2.找到Frodo

在隐藏区域长长的道路尽头处有一座高台，Frodo被一只蜘蛛精困在上面，杀死蜘蛛精救出Frodo。

3.杀死铠甲兵首领

从任务2返回的途中会出现大量乌拉凯铠甲兵，其中有一名身材明显要高大于其他杂兵的就是铠甲兵首领，只要将他杀死就能完成任务。注意铠甲兵首领的攻守能力都很强，而且也会给身边的杂兵回复HP。

4.打败鲁兹

鲁兹是本关的BOSS，与他的战斗分为好几个步骤，首先他会站在远处的高台上射箭攻击，此时我方靠近不能，也只能射箭反击，只要做好回避并射中几箭的话，BOSS便会召唤7、8个杂兵出来，杂兵有铠甲兵、铠甲兵首领以及弓箭手，战斗显得非常艰难；杀死所有杂兵后BOSS便会再次现身，受到一定伤害后又会召唤杂兵；最后BOSS会走下来进行肉搏战，其攻击方式不多，但伤害力极大，尤其是冲刺攻击。建议多使用弹返使其晕眩再进行攻击，会安全很多。

5.找到Boromir

杀死鲁兹后，在场景的一角会发现已奄奄一息的Boromir，将他带走后过关。

第九章 The Plains of Rohan

1.罗翰国野狼

罗翰国平原有野狼看守，首先要将它们都干掉。往前没走几步就会遇见一架紫色的木头机关陷阱，千万不要靠近，使用弓箭或者引诱敌兵前来触发机关，一举两得。干掉三只野狼后往下走，在纪念碑附近又会遇上三只狼，杀死后狼王出现。

2.里德马克桥

过河前还会遇到陷阱机关，沿着河流往上游走，消灭掉杂兵后再沿着右边的河往下。前面的里德马克桥梁被锁，杀死旁边营地的野蛮人杂兵后即可在宝箱中获得钥匙。

3.罗翰国被囚禁的居民

过桥后一路杀敌，来到看守台，

沿着梯子爬上去消灭野蛮人，并使用弓箭对付对面看守台的弓箭手，下来之后发现无辜的居民遭到野蛮人的铁笼子囚禁，铁笼子共有八处，阿拉贡需要解救他们。将第一处铁笼子周边场景中的野蛮人全部消灭，即可获得铁笼的钥匙（一把钥匙可打开所有八个铁笼），释放居民后穿过旁边的房屋进入下一个场景。杀死屋内的四个野蛮人，再来到房屋的东北角打开第二个铁笼，再穿过房屋来到下一个场景。同样杀敌解救人质，第三个铁笼就在房内，剩下的五个全部都在前进的道路上显眼的地方。

4.杀死野蛮人首领

该任务与任务3是同步进行的，目标是杀死五个野蛮人首领，只要在途中将所有遇见的敌人以及可进入的房屋内的敌人全部消灭就不难完成任务。

5.贮藏室钥匙

在任务3中解救第五个铁笼后进入双层房屋，上二楼启动机关即可通过升降机获得宝箱内的钥匙，下楼，打开楼梯后面的铁门即完成任务。

6.矮人族石门

在任务1的狼王洞口旁边可找到第一座纪念碑，任务2完成后过桥即可找到第二作纪念碑，任务3完成后通过悬崖上的桥，即可看见第三座纪念碑，再往前没走几步就会看见矮人族石门了。

7.乌拉凯首领

离开矮人族石门后一路会遇上数量非常多的乌拉凯铠甲人，本次的主要目的就是杀死五个乌拉凯首领，首批出现的5个敌人当中就有两名首领，因此此战最为辛苦。

第十章 The Road to Helm's Deep

1.穿过吊桥

本章出现新的敌兵——骑兵，需要先杀死他们所骑的野兽，才能攻击到骑兵。前往吊桥的途中遇到的大部分都是弓箭手，不难解决。

2.进村

过吊桥，启动机关即可将吊桥的后半段放下并刚好砸死两名敌兵。谁知进村的大门紧闭，要找到钥匙打开。往南走沿着木梯往下来到桥底，从北侧守卫台上的宝箱内可获得钥匙。

3.打开封闭的门

进村后会相继遇上好几个骑兵，往前没走几步又有紧锁的门挡住了去路。往东南走，进屋，里面有个隐藏的机关，需要到里屋的宝箱中获得曲轴才能启动，机关启动后升降机会运来宝箱，获得开门钥匙。

4.破坏吊桥

前方遇上第三扇门，门的左上看守台上有许多杂兵，不仅有弓箭手，野蛮人也会沿着两道绳索爬过来。将他们全灭后敌兵放下吊桥，此时上前射断绳索，吊桥便会坍塌。最后分别将两道绳索都砍断即可打开门。

5.修理吊桥

进入第三扇门，先到右边的看守台，下层屋内的宝箱中可获得曲轴，回到入口不远处的吊桥旁，使用曲轴修好机关后放下吊桥。

6.打败夏库

夏库（Sharku）是骑兵统帅，在吊桥的另一侧会遇见他，各方面能力都非常强，尤其小心他的冲撞攻击。

7.矮人族石门

起点的西北角可找到第一座纪念碑，过桥后的东南角平台上可找到第二座，任务2中过吊桥后沿着木梯往下即可在旁边找到第三座。矮人族石门则位于进村后的第二扇门内。

第十一章 The Deep Wall

1.战斗启动

首战持续的时间很长，战斗地点位于城墙上，先启动两边的机关以销毁对面敌人的战塔，再一个个消灭敌人并将城墙下敌兵架起的云梯全部踢下去，反复三次将城墙上的敌兵杀光后，城墙的防御战成功。

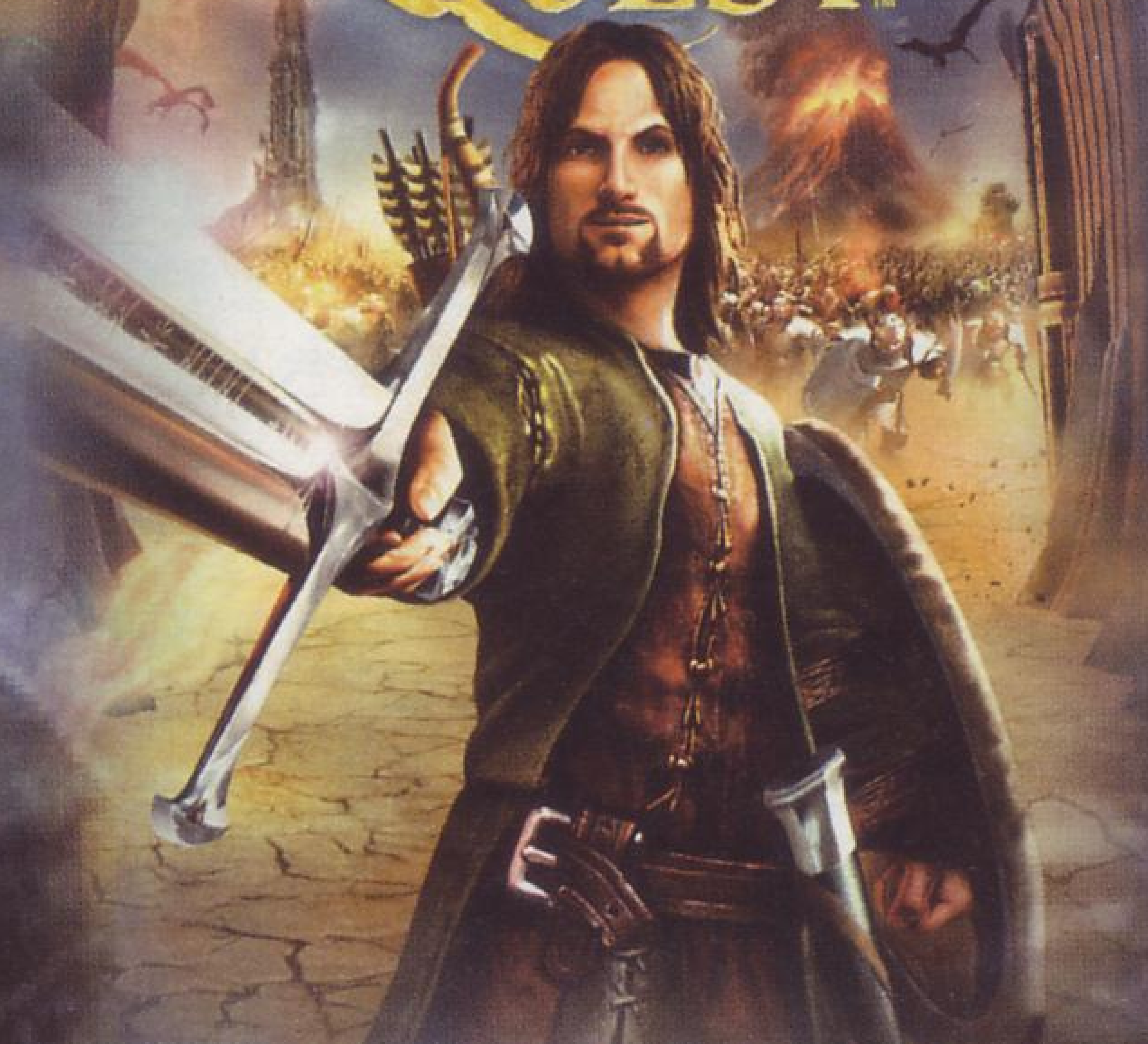
2.坚持到底

城墙被敌兵炸毁，而且不断有敌

兵入侵，阿拉贡需要全力对抗这些入侵者，以确保国王希优顿有足够的时间启动霍恩堡王国的防守措施。敌兵的数量颇多，坚持到左侧的木门开启为止。

3.杀出重围

最后一直沿着台阶往上行进，途中仍然是不断杀敌，每道封闭的门前都需要坚持一定的时间不死才能打开门。



第十二章 Horburg Courtyard

1.防守城墙

与上一章的首个任务相同，将所有通过云梯爬上来的敌人全灭，并将所有云梯都踢下去，不过这一次只需一个轮次即可完成任务。

2.消灭狂暴战士

任务1完成后，通往城内的铁门打开。谁知萨鲁曼的恶势力已经从地洞侵入霍恩堡王国的庭院，打败所有从地洞中钻出的杂兵以及三名狂暴战士。

3.加固城门

城门外敌兵欲破门而入，需要找到三条撑杆加固城门。撑杆散落在场景内，而且阿拉贡每次都只能携带一条，第一条在城门右上的平台上，其余两条分别位于城门正对的两个角落。

4.找到钥匙打开隐藏的小门

敌兵又发起第二波进攻，上城墙再次消灭敌兵以及踢掉所有云梯后，城门正对面的铁门打开。从铁门内的宝箱里获得钥匙，来到城门左上的平台打开小木门。出门即来到城墙外，敌兵正启动攻城车欲冲破城门。在攻城车撞到城门前将所有敌兵全灭，之后从城门旁的绳梯来到城内，清理庭院里的所有敌兵并击退入侵者，之后出城门。



第十三章 The Paths of the Dead

1.幽灵弓箭手

本关遇见新型敌兵，全是身体呈半透明的幽灵兵，只要有骷髅头的地方都会出现，幽灵兵无非就是移动和攻击速度稍快，对付起来并不难。每当前方有木桩挡路时只要消灭所有幽灵怪，木桩就会消失。进洞后来到新场景，在守卫台杀死对岸的四名弓箭手后完成任务。

2.骷髅之井

一路杀敌至城墙上，使用从附近宝箱中获得的钥匙启动机关从而打开墙角的机关，骷髅头即会填满深井形成道路。

3.隐形的桥

进入城墙最底部的洞穴进入新场景，往前走，深渊上的桥被固定，而且对面平台上会相继出现两拨弓箭手。向左侧的平台行进，全灭敌兵后拿起火把点燃桥边的火炉。

4.矮人族石门

入口附近可找到第一座纪念碑，前进的道路上打败5、6拨敌人后，在洞口外很显眼的地方可找到第二座，第三座位于任务2中城墙上的机关旁边。矮人族石门则位于任务3中隐形桥左上的高台上。

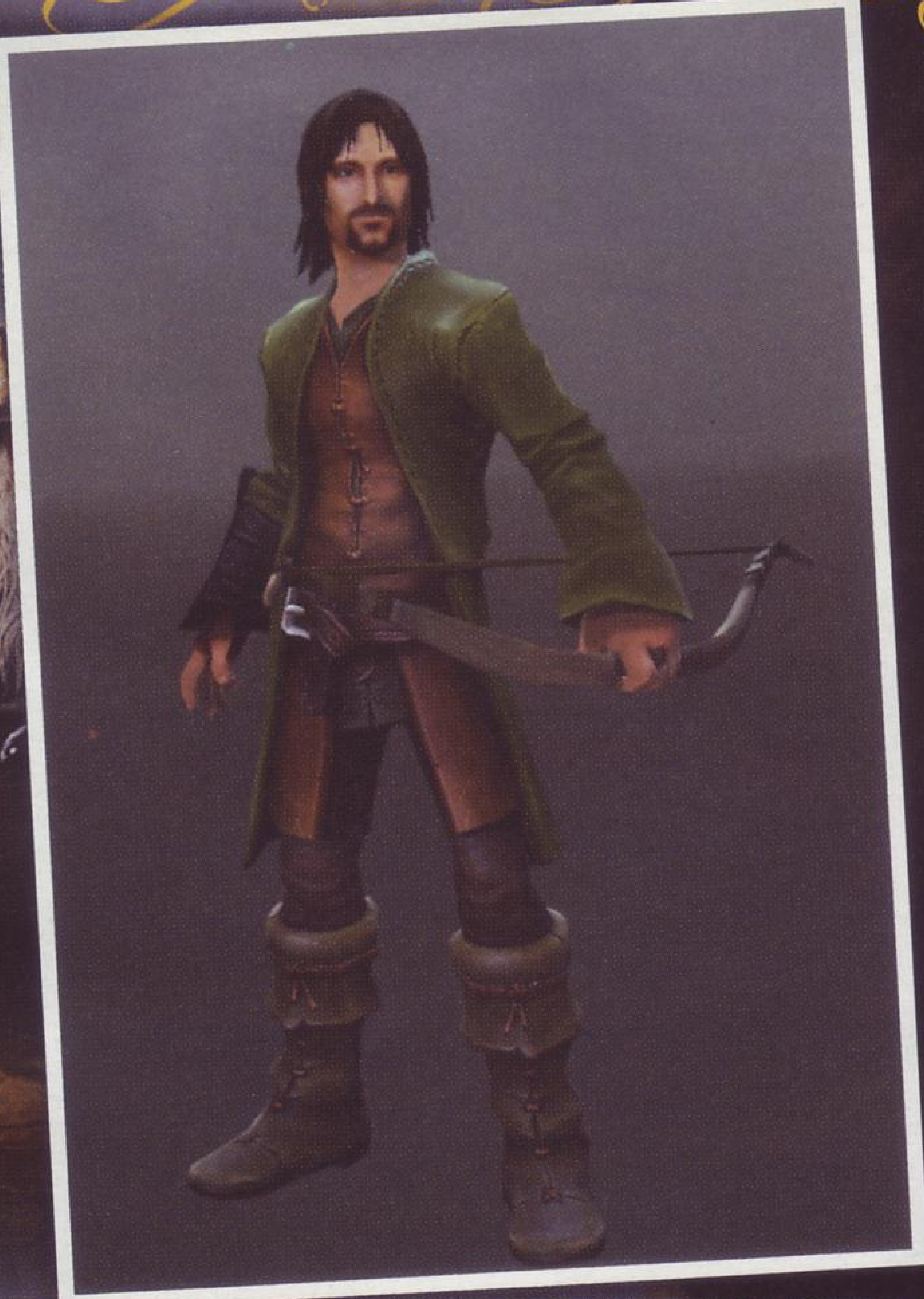
5.不死勇士

通往尸鬼王密室的铁门被封，铁门左右两侧的平台上各有一座火炉，而火

把就在铁门正对面。铁门前以及火把附近会有不少敌兵，全灭后再拿火把点火。之后从场景中央的棺材里释放出看守者，打败后打开铁门。进去后只差最后一道铁门就能进入尸鬼王的密室了，同样是点火过程，将火炉点燃便可启动隐形的桥梁，到达平台后再点燃火炉，看守者便会出现。打败两侧平台上的看守者后铁门打开。

6.尸鬼王密室

进入密室遇见尸鬼王，如果触碰到其保护圈或是主动近身攻击的话都会对我方造成一定的伤害，其实本战并不用与尸鬼王正面交锋，只要消灭其召唤的杂兵然后上前攻击其保护圈，他便会再次召唤杂兵出来，重复几次后保护圈被摧毁，此时的尸鬼王就不堪一击了。



第十四章 The Docks of Harlond

1.海盗船队

本任务地点在两艘船上，将第一艘海盗船上的所有敌人消灭才可进入第二艘。上岸后要将三拨海盗杀死才能开启大门。

2.占领码头

进入内室干掉隔窗的两个弓箭手，随后沿着木梯一直往上来到顶楼，启动机关放下吊桥，过桥后杀死挡路的敌人即可获得出口的钥匙。从右侧的木梯往下即可来到出口。

3.占领仓库

启动大型十字弩的机关摧毁敌人的楼台，利用散落的木板往前走进入圆柱形仓库，先别急着上楼，沿着木梯来到下层收集宝箱后来到楼顶，干掉隔窗的弓箭手即可成功占领仓库。

4.打败食人魔

返回仓库二层打败敌人即可获得出口钥匙，来到室外，启动机关借助铁笼往前走遇见食人魔，不必理会直接来到最右边，上楼台干掉食人魔楼顶的弓箭手，再前往弓箭手所在地启动机关，食人魔就会被放下的铁栅门困住。最后进入食人魔身旁的门过关。

第十五章 Pelennor Fields

1.摧毁塔楼和战车

分别要摧毁六座塔楼以及六辆战车。在起点处，第一拨杂兵居然有六个之多，好在旁边有生命之水。将两边的敌兵全部清理干净，并拿火把烧掉战车和楼台，左边有一辆战车和一个楼台，右侧有一辆战车。继续前行途中会相继遇上第二座和第三座塔楼。在第三座塔楼前消灭杂兵后食人魔出现，打败后从关押食人魔的木屋出去，又会出现第四座塔楼。来到下一个场景，先往左边走，拿起火把扔到栅栏外的第五辆战车上，返回往右边的岔路前进会发现第三座和第四座塔楼。没走几步又会相继发现第五座、第六座塔楼和第六辆战车。最后一个场景会不断出现三拨共9个敌人，全灭后走到战车旁启动机关，战车即会投石砸死远处塔楼上的杂兵头头。



第十六章 Minas Tirith



1.清理庭院

不停杀敌并上二楼，到二楼的木板处时无路可走，仔细观察，木板的外侧有个木桩，使用后墙壁倒塌并刚好砸死墙下的两个杂兵。

2.前往城垛

接下来的路线都是单一的，途中只要不断杀敌即可。再次遇见食人魔，干掉后从出现的三名杂兵身上获得木门的钥匙。

3.占领高、低城垛

出门后上城墙来到低城垛的最顶层，使用火把烧毁塔楼，消灭出现的杂兵后将云梯踢下去，随后下面一层的出口打开。出去即来到高城垛，敌兵依然很多，到第二层时左边平台有宝箱。来到最低层打败几拨敌兵后即获得庭院右侧出口的钥匙。进门又是消灭城墙上的所有敌人，从最后一拨敌人身上获得钥匙后完成任务。

4.打败食人魔

最终BOSS是一头铠甲食人魔，能防御我方所有攻击。来到其所在平台，做好防御的同时引诱其使用大锤砸毁外侧的三根木桩，即可借助塌陷的屋顶砸死它。

第十七章 The Black Gate

1.消灭所有半兽人

主要任务就是共消灭半兽人七个营地以及五头食人魔。途中的路线都是单一的，会依次遇见食人魔，而敌人的营地在地图上则以红色显示，消灭敌人后使用火把烧毁旗帜即可。烧毁最后一杆旗帜并打败最后一头食人魔后会多次遭遇与之前类似的木头机关，站在原处使用弓箭触发即可安全通过。

2.解救俘虏

共要解救四名俘虏。一路杀敌直到再次遇见食人魔，干掉后进入其所在城楼，里面被关押着两名俘虏。从看守员身上可获得机关钥匙，使用机关后铁笼打开。后两名俘虏的解救过程几乎是一模一样的，不过在与食人魔交战前需要触发机关从而到达对岸。

3.黑暗之君索伦之眼

前往黑门的入口被沥青河淹没，在解救人质后启动右边的机关，下方即会出现一条新路，后面的平台就是最终BOSS战的场地。BOSS本身的实力并不强，最初会召唤好几拨杂兵出来，全灭后他便会跳下来与阿拉贡单挑。BOSS会在使用防护罩的同时放出追踪火球攻击，火球的移动速度很慢，可以在躲避的时候趁BOSS的防护罩消失后使用魔法攻击。受到伤害的BOSS会返回高台并再次召唤杂兵，不过之后还会不断射出小火球攻击，而当场地的地面渐渐变红时一定要赶紧离开，不然会烧着。反复该过程数次就能将其消灭，之后可以欣赏结局了。



玩后感

如果说流程长是表现厂商厚道的依据之一，但是如果是因为有太多重复的场景和战斗才使得每关的游戏时间拉长十多分钟，那么你还会说他们厚道么？作为一款动作游戏，游戏中的阿拉贡不能自行跳跃是令笔者最为诧异的，虽然场景中需要跳跃的地方很少，但却致使主角的攻击招式缺乏灵活性，战斗也就谈不上有多爽快了。另外比较让人无语的是，无论是装备还是魔法技能都存在实物“盾”，但是游戏中的阿拉贡并没有装备盾牌，而是双手持剑，并且在防御时也仅是拿剑来抵御攻击而已。

文 苍穹 美编 咕噜

BLUE ROSES

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们

BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の战士たち～

日本一Software	S·RPG	2010年9月16日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

由日本一Software和“《召唤之夜》系列”的制作小组合力打造的这款《蓝色玫瑰》风格清新，角色造型靓丽。由于系统并不复杂且难度适中，纵使是不太擅长战棋类游戏的玩家也可以很快上手。游戏有男、女主角之分，但实际上除了剧情对话和少量细节外，流程方面并没有太大差别，下文攻略将以女主角路线为准。由于篇幅有限，剧情方面就不过多涉及了。

系统详解

操作一览

键位	剧情模式	战斗模式
滑杆/方向键	光标移动	光标移动
L	帮助菜单	视角左转旋转
R	快速对话	视角右转旋转
△	自动对话	查看状态/帮助
□	自动对话	开始战斗
×	关闭窗口	取消
○	确定	确定/选定
SELECT	–	视角拉近/拉远
START	–	结束回合/自动选择支援角色

角色能力

Lv	等级	ATK	攻击力
HP	生命值	DEF	防御力
SP	技能值	SAT	技能攻击力
MOV	移动范围	SDF	技能防御力
TCZ	参战有效范围	SPD	速度
CONDITION	特殊状态	LUC	运气

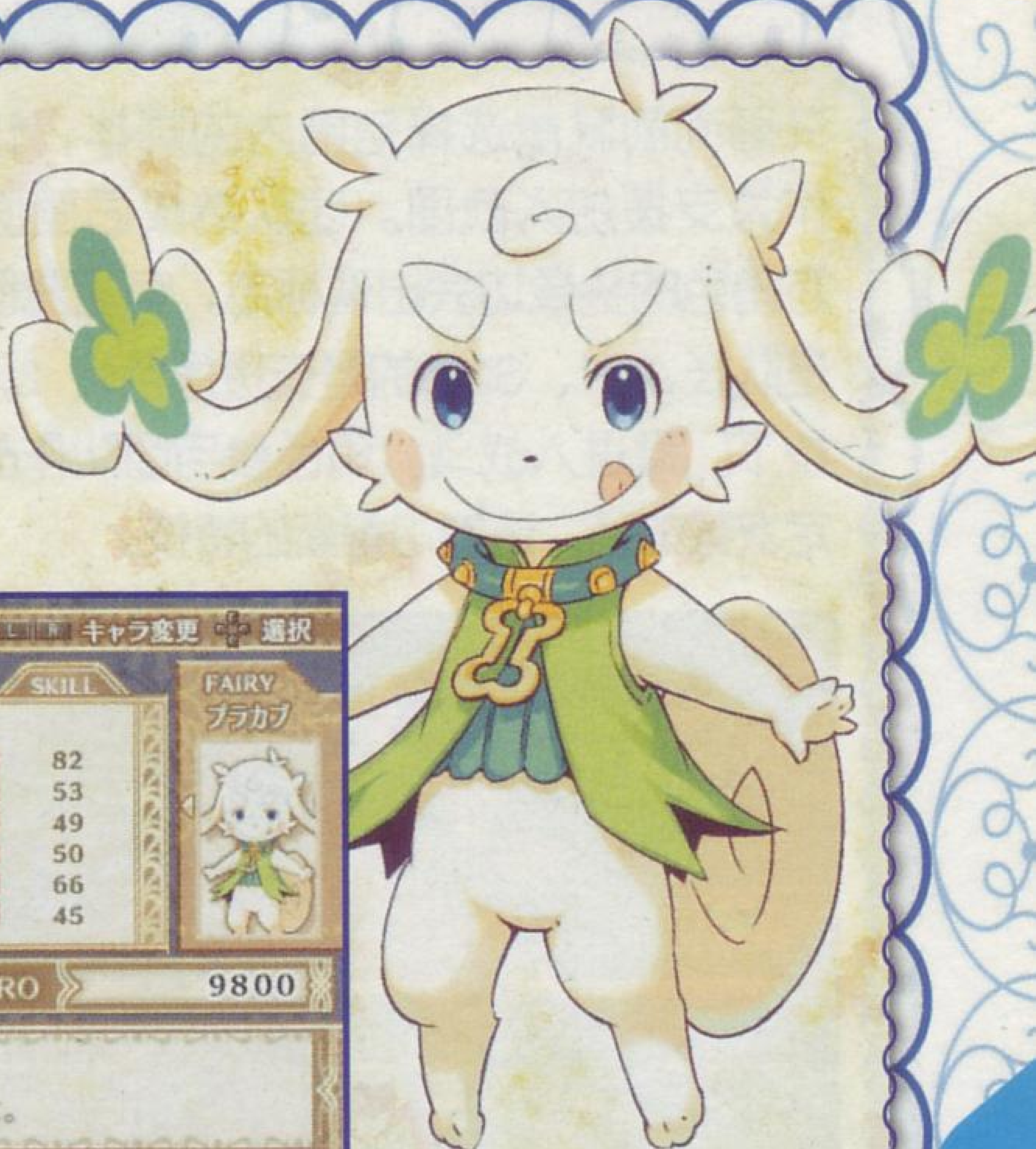
角色的能力项缩写在表格中一目了然，特殊状态(CONDITION)共有以下六种：1.咒い–数回合内不能使用特技、魔法；2.マヒ–数回合内无法行动；3.眠り–数回合内无法行动，受到攻击后恢复；4.毒–回合经过和战斗结束时会受到损伤；5.物理防御上升–受到的攻击伤害减轻；6.魔法防御上升–受到的防御伤害减轻。前4种为不利状态，当角色身负不利状态时无法作为支援参战，而且受到攻击时伤害会增加；后2种为有利状态，此状态下即使受到咏唱取消攻击，魔法咏唱也不会中断。

FAIRY一项即为当前与角色同行的妖

精，携带着妖精时基本能力值会有所增加，并且还能习得新的魔法或特技。需要注意的是，角色和妖精之间是有“相性”设定的，共有悪い、普通、良い3个阶段，相性不同带给角色的能力加成也有所差异，玩家需要多做尝试，另外拉特莉丝(ラトリス)只能跟在主角身边，无法将其替换。

查看敌方状态时，还能在界面中看到他们的弱点属性。本作共有火、雷、水、土4个属性，针对弱点使用属性攻击，就能给敌人造成巨大伤害。





战斗流程

游戏以剧情、战斗模式的交替进行来推进故事的发展，除了主线相关的事件战斗(Event Battle)外，还有可供玩家反复挑战的自由战斗(Free Battle)。一个完整的战斗流程分为三个阶段：出击准备→进入战场→战后清算。

在出击准备界面可以更换装备、妖精，查看地图配置。有GUEST字样的是强制出战角色，他们无法更换装备，在战后也不能分享经验值。战斗系统将在后文中再详细讲解，这里介绍一下胜败条件。本作的获胜条件基本上是“敌全灭”和“击败BOSS”两种，而失败条件则有“主角或关键角色阵亡”、“我方全灭”。在查看人物状态界面，有时角色头像边会有キーキャラ的字样，这些便是所谓的“关键角色”。由于胜负条件简单明了，下文的攻略中就不一一写出了。获胜后会进入战后清算界面，本作中击败敌人是不会得到经验值或金钱的，只有过关后才会有固定的经验、金钱、道具奖励。得到的经验值可以在此时分配给各个角色以提高他们的等级，玩家们一定要合理分配。如果剩余的经验值不足以让角色提升1级，按×键退出即可。



战斗系统

1.基本指令：在战场上可执行的指令与大多数同类游戏基本相同，不过本作中的战斗、特技(スキル)、魔法、道具被归为“行动”指令，这四个指令每回合只能执行其中之一。移动和行动的先后顺序不限，既可先移动再选择行动指令，也能行动过后再进行移动，玩家可以根据战况灵活运用这一设定。

2.团队结成：这是本作中最为重要的系统，玩家一定要熟练掌握。首先，角色身边青色和红色的格子分别表示移动、攻击范围，而橙色表示的就是角色的参战有效范围(TCZ)。当一名角色的TCZ内有其他同伴、或是TCZ与其他同伴的TCZ重合时，同伴所处的格子会变成青色，进入战

斗画面前就能选择范围内的同伴，让他们作为支援加入战团。团队结成后画面右上方角色的头像边会出现标志，有皇冠图案的是队长，S1、S2指的是支援角色1、2，最后按下□键进入战斗。角色参与团队作战达一定次数的话，还能习得新的特技。



3.战斗指令： 进入战斗画面后双方分左右站定，右上方显示的是敌我的行动顺序(按SPD值高低排列)。此时可以从攻击、特技、魔法、道具这4个指令中，选择我方角色要执行的指令，依次对队长、两名支援角色下达命令后，按下□键开始战斗。我方的队长只能对敌方队长进行攻击，而我方两名支援角色则可以攻击敌方任意单位，不过攻击力会有所下降。另外，使用特技会提高我方的SPD，魔法则因为需要咏唱时间而会降低SPD，选择这两项指令后，右上方的行动顺序也有可能发生改变。

4.特技说明： 角色们消耗SP就可以使出效果各异的特技，每个技能前都有图标表示，根据图标、字母和背景色的不同，有三种分类：1.图标周围散发绿光的是自动技能、没有的则是指令技能；2.右下角有L字母的是队长专用技能、S的是支援专用技能、D则是泛用技能；3.背景色为粉色的是战场技能、蓝色的是战斗技能、两种颜色相间的则是泛用技能。在战斗中使用技能、或是受到对方技能攻击的时候，画面中会出现随机的按键提示，准确按下对应按键的话，在我方攻击时能提高攻击力、异常状态附加几率，在受到攻击时能减轻我方伤害或是提高回避率。不过纵使按键失败，我方攻击力和防御力都不会降低，游戏中的按键时间也很宽裕，玩家只需冷静看清楚后再准确按下即可。



5.反击、追击与顶替： 这三种都是角色在战斗中使用的技能，由于其特殊性拿出来单独说。反击顾名思义，是在对方攻击后进行还击，不过有一定运气成分，特技的等级越高几率越大；追击的作用是让角色紧接在队长后发动攻击，此特技能让行动顺序靠后的角色无视SPD提前行动，使用得当的话可以迅速解决敌人；顶替(身代わり)的作用是替同伴承受攻击，其意义不单单是保护HP不足的同伴，当我方在使用魔法时，合理运用顶替也能避免咏唱被中断。

6.妖精大魔法： 有妖精同行的角色才会使用魔法指令，魔法咏唱需要一定时间，一旦被命中妨害咏唱的攻击，咏唱就会被中断。而在战场画面右上角还有一个妖精槽，当玩家发起战斗或是准确输入按键指令时，该槽就会徐徐积累，一旦达到最大值，就可以使用大范围、大威力的妖精大魔法。妖精们随着角色等级的提升会自动习得魔法，只不过大魔法在每场战斗中都只能使用一次，玩家要把它用在刀刃上。

剧情推进

正如前文所述，本作通过战斗和剧情模式来推动情节发展，当地图画面上没有事件战斗的图标时，返回城镇找到带有感叹号的拉特莉丝头像，选择后就能推动剧情发展。游戏中还会有邀请同伴一同行动的事件，被选的角色不但会和主角一起提升能力，两人间的好感度也会有所提高。备选角色一共有3人，游戏的结局画面也会根据主角跟这三人的好感度高低而有所差异，玩家们可以根据需要在不同周目间有针对性地进行培养。



流程攻略

一开始需要在男女主角中选一个进行游戏，剧情和细节方面会有少许不同，下文攻略以女主角阿莉希亚(アリシア)的路线为准。

Event Battle 市街地

EXP：100	奖励：リーフクッキー
CORO：1200	宝箱：メープルクッキー

这是是贵族出身的阿莉希亚加入蓝色玫瑰(ブルーローズ)后第一次出勤，首战的难度自然很低。战前会进行基本的系统讲解，玩家只要拿这几个幻魔杂兵练手，熟悉一下团队结成以及特技发动时的按键系统即可。地图上还有一个散发着异样光芒的宝箱，靠近它后选择战斗即可开启，如果战斗结束时仍未开启的话，其中的道具是不会自动回收的。

战斗过后女仆克蕾雅(クレア)获救并加入，在返回青蔷薇本部后，米蕾尤(ミレーユ)和贝利(ベリー)也加入了队伍。进入城镇界面后可以前往各个场景与NPC对话，商店里出售的武器、饰品、道具则是随着游戏的进行不断变化的。选择城门或者按下△键就可以前往世界地图，战斗关卡的选择大多在这里进行。

Event Battle 妖精の森1

EXP：1800	奖励：アイアンヘルム、リーフクッキー
CORO：2000	宝箱：无

先提醒一下玩家，回复道具必须事先装备到角色身上才能在战场上使用。

本关我方角色增多，克蕾雅还有回复技能，因此敌人构不成任何威胁。一开始仍然是依靠结成小队清除杂兵，最后的两个敌人也会结成小队，这里可以利用米蕾尤的协力特技“醉香扇”让一名敌人先陷入沉睡，之后再集中火力各个击破——活用异常状态效果也是玩家们必须掌握的技巧。

擅自行动的阿莉希亚被米蕾尤大姐痛斥了一顿，在返回本部后可以选择邀请哪位同伴一同行动，主角与被选上的同伴会增进交流提升好感度，事件后角色们还能提升能力。

Event Battle 妖精の森2

EXP：3100	奖励：コーヒーガム×2
CORO：2500	宝箱：无



本关敌人稍微增多，如果依靠前两关得到的经验值让女主角升到5级，习得属性魔法后就会好打很多。当画面右上方的妖精槽蓄满后，还可以在战场使用“妖精大魔法”，每战只能使用1次，因此一定要选择最恰当的时机施放。

获胜后妖精布拉卡普（ブラカブ）希望众人帮它击退幻魔、夺回妖精祠堂，在普拉卡普加入队伍后一行人便动身前往森林最深处。



Event Battle 妖精の森3

EXP：4900	道具：リーフクッキー、メープルクッキー、カレーパン
CORO：4000	宝箱：パーティハット

战前要记得把布拉卡普配置给某位角色同行，这样在提升能力的同时还能习得魔法。前期多利用结成小队后的普通攻击杀敌，会使用魔法的角色要尽量节省SP。稳步推进通过桥梁后，本关新出现的敌人ラフレン就会和旁边的杂兵一起主动出击。针对其弱点用魔法击倒它并非难事，不过由于地图的角落有一个宝箱，建议先让其陷入沉睡，拿取宝箱后再展开围攻。

回到城镇后选择本部触发事件，随后与尤菲米娅（ユーフェミア）一同前去寻找落单的布拉卡普。



Event Battle 妖精の森5

EXP：5000	道具：プレーンドーナツ、ハーブガム×2
CORO：6000	宝箱：神木の指轮（任意妖精）／ロールケーキ（无妖精）

注意本关中不能让尤菲米娅被击倒，不过她的能力不弱，不只身涉险的话就不会有太大问题。一开始过桥向左侧挺进，消灭沿路的几个零散杂兵后，先去拿取角落的宝箱。注意，开启宝箱的角色是否有妖精同行会对宝箱内的道具有影响，后面的关卡宝箱情况都会在攻略要点前的表格中注明，玩家可以自

行取舍。随后可以利用宝箱边的狭窄地形与敌方周旋，植物型幻魔依然是需要用魔法迅速解决的对象，妖精槽积满后就用大魔法快速解决战斗吧！

获胜后尤菲米娅正式加入，新人阿莉希亚则被带去接受玛琉斯的特训。世界地图上会出现自由战斗点位，战斗中还会随机遇到稀有幻魔，其实力不容小觑，当然不打的话对主线剧情也没有影响。此类战斗中还可以选择“撤退”指令，之后会根据玩家击倒敌人的数量奖励经验、金钱和道具，由于能够反复挑战，这也是强化队伍的不二法门。返回维达利亚城先后在公园和本部触发事件，随后众人动身前往幻想之泉。



Event Battle 幻想の泉1

EXP：10300	道具：メープルクッキー、カレーパン
CORO：6000	宝箱：无

随着女主角等级的提升，相信此时她的TCZ也扩大了，狭长的地形和零散的敌人也是玩家们最乐于见到的，不过敌方已经开始会频繁使用特技攻击了，输入按键的时候一定要沉稳。新出现的敌人ベゴマ弱点是水，目前无法进行针对性的属性攻击。当其咏唱魔法时，可以利用沉睡和麻痹效果让其咏唱失败，不过其他幻魔有可能会冲上来帮它抵挡一次进攻，战斗中可以先解决周遭的杂兵。

妖精拉布尔(ラブル)加入队伍，之后还有邀请同伴的事件。在公园场景推动剧情，整备一番后前往世界地图继续展开战斗。

Event Battle 幻想の泉2

EXP：14000	道具：ホワイトガム、あんパン
CORO：8000	宝箱：无

本关的地形和敌人配置与前一关大同小异，新的妖精拉布尔带来的水系魔法スリープドロップ是对付法师型幻魔的利器，不要忘了让它与角色同行。敌兵フーラー的特技能追加睡眠状态，装备着神木の指轮的话就可以免除后患。地图最远处的幻魔会用补血魔法，我方要速战速决。



在公园、本部触发事件，剧情后众人再次出征，伴随着地图新自由战斗的出现，早前的自由战斗则会消失。

Event Battle 幻想の泉3

EXP：18300	道具：レザーブーツ、メープルクッキー、フルーツガム
CORO：10000	宝箱：ガラスのヒール(任意妖精)/はちみつクッキー(无妖精)

本关的胜利条件是击倒BOSS夏洛特（シャルロット），新出现的幻魔以物理攻击为主，用雷属性魔法可以很好地对付它们。一开始先往右击倒3名敌人，以免陷入被包夹的窘境。随后将左侧的敌人逐一引出击破，会回复系魔法的幻魔要优先干掉。夏洛特以魔法攻击为主，还有提升全员SPD的自动技能，如果米蕾尤到达8级习得咏唱妨害攻击就能很好地限制她了。建议先用妖精大魔法配合

团队攻击迅速解决杂兵，之后再慢慢料理BOSS。

在邀请同伴事件后，回本部触发剧情，新的同伴杰拉斯(ジェイラス)加入。众人动身前往黄泉之原，而世界地图上也会出现新的自由战斗点。

Event Battle 黄泉の原1

EXP：27800	道具：ロールケーキ、ショートケーキ、チーズケーキ
CORO：12000	宝箱：ノーブルマント(任意妖精)/はちみつクッキー(无妖精)

本关开始游戏的难度有所提高，玩家要适应其中的落差，感觉吃力的话就多利用一下自由战斗和商店。敌方数量不少，一定要合理分配我方的SP。新增的敌人スロラ一有附带诅咒效果的特技，其他幻魔的特技也会带有各种异常状态，提前把主角或与拉布尔同行的角色等级提高，习得治疗异常状态的魔法リペア的话就会轻松不少。刚加入我方的杰拉斯拥有附加毒效果的特技，用来对付HP高的敌人很有效。最后的花丛中还有一个宝箱，不要忘记拿取。

返回本部后妖精秋莉(キュリー)加入，再次点选本部的拉特莉丝头像触发事件，剧情后直接进入战斗。

Event Battle 幻想の泉3

EXP：34300	道具：无
CORO：14000	宝箱：月光のサーベル(ラトリス)/クリームドーナツ(其他妖精)/リーフクッキー(无妖精)

开战后珀露(ポル)就会加入，而妖精秋莉则会带来火属性魔法。L字型的地段简单明了，而敌人也都是之前出现过的，需要留神的只有两个法师系幻魔。本关的宝箱让女主角开启的话可以得到



不错的装备，另外注意保护珀露别让她败退即可。

获胜后珀露加入队伍，她也是可以通过邀请事件增加好感度的角色之一，注意培养吧！

Event Battle 黄泉の原2

EXP：45200	道具：チョコドーナツ、カレーパン、あんパン
CORO：15000	宝箱：魔术师帽子(ラトリス、キュリー)/ジェラート(ブラカブ、ラブル)/はちみつクッキー(无妖精)

地图较大的一关，敌方至少都会保持两个单位为一组，我方可以利用高防角色引诱敌人出动，还击时结合克制弱点的属性魔法快速击杀幻魔以减少HP的消耗。一路绕到左上角后利用催眠将宝物入手后再清扫残余杂兵吧！

先后在公园、本部触发剧情，杰克(ジャックー)和妖精阿鲁比昂(アルビオン)也加入了队伍。

Event Battle 黄泉の原3

EXP：68600	道具：魔术师の帽子、すごいクッキー、チーズケーキ
CORO：2000	宝箱：仙人の铁扇(ラトリス、ラブル、キュリー)/ホーリースピア(ブラカブ、アルビオン)/あんパン(无妖精)

场景再度扩大，我方的目的是击倒位于地图两侧的BOSS。不少杂兵的特技中追加了“咏唱妨害攻击”，法师系幻

魔则会开始用全体攻击的咒文，一定要在保护我方以魔法攻击为主的角色的同时，利用异常状态中止敌方的咏唱。杰克的生命值、防御力都颇高，用他来吸引火力、诱敌深入是个不错的选择。突破中央区域后右侧的夏洛特会主动走下来，活用中断咏唱的攻击方式限制住她后就会轻松不少。由于汉密尔顿(ハミルトン)拥有睡眠、麻痹、毒无效的特性，因此不能耍什么花招。我方可以先绕到角落拿取宝箱，之后再一拥而上，针对BOSS弱土的特点，用阿鲁比昂的魔法给予其痛击！

解放祠堂的妖精之力过后仍有邀请事件，在本部触发剧情后前往试炼之丘。



Event Battle 试炼の丘1

EXP：79400	道具：无
CORO：28800	宝箱：无



长得犹如仙人掌一般的幻魔ハオギス善用土属性攻击，而后方巨大的雪男ビクフト则以物理特技为主，还会附加麻痹效果，二者的弱点都是火。水晶石の指轮抗麻痹的效果可以利用，由于本关场景比较开阔，敌人可以分批引出来打，虽然幻魔HP都不少，但各个击破的话也就没什么难度了。

邀请事件过后回本部触发剧情。

Event Battle 试炼の丘2

EXP：91000	道具：アミュレット、はちみつクッキー、ショートケーキ
CORO：26000	宝箱：キングパフェ（ブラカブ、アルビオン）/パールネックレス(ラトリス、ラブル、キュリー)/ジェラート(无妖精)

法师系幻魔拥有“高速咏唱”的自动特技，而其他敌兵配置与前一关相同，打法也基本没有变化。突入中部后由于敌方几个ベゴマ位置较近，如果不能一击杀死就会给其相互补血的机会，一定要集中火力优先干掉它们。由于宝箱位于角落的位置，成功让敌方睡眠后就赶紧派人过去拿取吧。

回城后在公园触发剧情。

Event Battle 试炼の丘3

EXP：111500	道具：占い师の帽子
CORO：25000	宝箱：タイガーナックル(ブラカブ)/キュウとビィ(ラブル、キュリー)/ハーミット(ラトリス、アルビオン)/ロールケーキ(无妖精)

又要面对幻魔英团的两个老对手，本关地势广、敌兵多，有一定难度，资金充裕的话就多带几个SP回复的道具。アクスナイト会频繁使用咏唱妨害攻击，被它们集中攻击的话我方队长也会很危险，一定要多利用顶替特技，不要让纯魔法系角色结成团队参战。到达BOSS附近时建议紧贴两侧先把杂兵引出



来干掉，随后把汉密尔顿引出来再打，不要在狭窄的地段与两个BOSS同时开战。夏洛特的范围魔法附带诅咒效果，优先麻痹住她才能顺利拿取后方的宝箱。

邀请事件后回本部触发剧情，世界地图上会同时出现4个事件战斗点位，攻关的先后顺序不限。

Event Battle 妖精の森4

EXP：125200	道具：はちみつクッキー、ショートケーキ、ジェラート
CORO：26000	宝箱：ドラゴンサーベル（ラトリス）/幸运の指轮（其他妖精）/あんパン（无妖精）

新出现的幻魔从外形上就可以看出已经强化过了，不过经历了苦战的我方实力也有大幅的提升。一开始先向宝箱所在的树林挺进，稳步干掉前方冲上来的杂兵，不要引到河对岸的敌人，待拿取宝箱后再回头消灭残余的敌人。不少幻魔都有诅咒、睡眠免疫的技能，多利用麻痹和毒效果来弱化敌人吧！

Event Battle 幻想の泉4

EXP：139700	道具：すごいクッキー、チョコドーナツ、チーズケーキ
CORO：26000	宝箱：奇术师の短剑（ラトリス、キュリー、アルビオン）/パールネックレス（ブラカブ、ラブル）/はちみつクッキー（无妖精）

虽然看上去是两拨敌人把我方夹在中间，但它们并不会主动出击，我方可以先朝宝箱处移动，并消灭附近的敌人。在与祭坛上方的幻魔交手后，玩家初始位置后方的敌人便会展开行动，不过等它们走进还要好一阵子，先解决掉上方残留的幻魔并积累妖精槽，然后居高临下将后方赶来的敌人一网打尽！顺带一提，使用阿鲁比昂的大魔法的话，在过关时得到的CORO量会有加成。

Event Battle 黄泉の原4

EXP：153100	道具：すごいクッキー、チョコドーナツ、チーズケーキ
CORO：28000	宝箱：エクスカリバー（ラトリス、ブラカブ、アルビオン）/占い师の帽子（ラブル、キュリー）/カレーパン（无妖精）

再次来到“花园”地形，场景变大的同时敌人也有所增多，不过种类没有任何变化。如果我方主力的等级都已经提升起来了的话，8人分为两队从左右两侧双管齐下压力也不会太大，最后不要杀得太快以免宝箱被错过即可。



Event Battle 试炼の丘4

EXP：169100	道具：クリームドーナツ、フルーツガム、ショートケーキ
CORO：32000	宝箱：无

一条直线到底的场景，没有宝箱，敌方新增的兵种也缺乏新意。高台无法直接跃上，必须借助阶梯移动，但是上层的敌人站在下层就可以直接打到。一路利用团队和克制属性消灭敌军，活用异常状态的战术相信也不用再多说了。地图最远端的幻魔会使用全体高伤害的火系魔法，与其对阵时注意用异常效果或咏唱妨害攻击进行限制。

四场战斗全部完成后返回本部，对话后再前往公园触发剧情和邀请事件，在贵族街进行对话后就会直接进入下一战，想做补给的玩家要提前准备。

Event Battle
妖精の森3

EXP：185900	道具：妖精の指轮、お果子诘め合わせ
CORO：32000	宝箱：アークブーメラン(ブラカブ)/キングパフェ(ラブル、キュリー)/スターナックル(ラトリス、アルビオン)/ロールケーキ(无妖精)

本关敌人方面依旧没有新兵种，幻魔都会保持两到三只一组展开行动，仔细查看敌方资料后再做针对性的部署吧！宝箱中的道具也不要错过。

战后返回本部触发剧情，世界地图上将出现新的区域——封印之圣地。

Event Battle
封印の圣地1

EXP：203500	道具：ウィングヘルム、すごいクッキー
CORO：36000	宝箱：深红のヒール(任意妖精)/はちみつクッキー(无妖精)

终于有了全新的场景和敌人：守护封印之圣地的幻魔プリズマ以物理系特技为主，它们由于刚从长时间的沉睡中醒来，非常容易中“睡眠”效果，务必要多加利用，而ビクフトビク和ヘルベゴマ则会经常使用带麻痹效果的特技，换上麻痹免疫的装备就能免除不少麻烦。此时敌方的HP都已破千，我方回合时要确保能击倒敌兵，不要让法师系幻魔有补血的机会。



Event Battle
封印の圣地2

EXP：221900	道具：エンジェルブーツ、お果子诘め合わせ
CORO：38000	宝箱：无

我方的初始位置稍显分散，一开始就要尽快把部队集结在一起。虽然敌方种类没有变化，但是法师系幻魔的水属性范围魔法附带诅咒效果，而且它们会主动出击，是本关最麻烦的因素，除了装备诅咒免疫的道具外，优先让它们陷入麻痹或沉睡才是最有效的战术。只要能把全部4个ヘルベゴマ顺利解决，其他的幻魔也就不足畏惧了。

Event Battle
封印の圣地3

EXP：241100	道具：すごいクッキー、ジェラート
CORO：42000	宝箱：キングパフェ(ラブル、キュリー)/海贼マント(ラトリス、ブラカブ、アルビオン)/ロールケーキ(无妖精)

敌兵的数量虽然猛增，但没有了地图魔法后，本关的压力反倒比前一关小。运用分别引出、各个击破的基本战术就能够将幻魔一一解决，敌人没有沉睡抗性的特点也可以利用。当稳步推进到地图最深处时，这里的ハイプリズマ有着不俗的实力，而且还会自动回血。在团队战斗时尽量让会用催眠特技、魔法的同伴充当支援角色，再配合大威力的妖精魔法，很快就能将其击溃。

获胜后返回公园触发剧情，在最后



一次邀请事件过后，世界地图上就会出现决战的点位。由于后面是连续的几场战斗，无法再返回城镇做补给，此时一定要在商店准备万全。除了各位主力角色的武器外，这里还有出售全异常状态免疫的实用道具ヘルスネックレス，各种回复系的道具也要带足。同时建议玩家备份好存档，一旦在之后的决战中感觉力不从心，就读档去自由战斗多提升一下角色们的等级。

Event Battle
封印の圣地4

EXP：261100	道具：キングパフェ
CORO：0	宝箱：无

场景上满是会自动回复的ハイプリズマ，本关的主旨是"强攻"，运用小范围内人数的优势连续给敌方猛攻，每回合切实地击倒几名幻魔，不要让战斗拖入消耗战。还可以利用敌方的损血单位，把几个积极补血的ヘルベゴマ引出来击倒。集中击溃一侧的敌人后，再对从另一侧赶来的幻魔如法炮制即可。

Event Battle
封印の圣地5

EXP：281900	道具：无
CORO：0	宝箱：妖精姬のサーベル（ラトリス）／お果子詰め合わせ（其他妖精）／キングパフェ（无妖精）

作为倒数第二关自然有一定难度，我们的目标是击倒最远处的BOSS。开始时集合兵力往左侧进军，右侧的敌人待其自行移动过来后再就地反击即可。面对HP极高、没有弱点属性的バスタナイト时多使用带毒的特技，可以快速有效地削减其血量（本作的毒是可以直接致死的）。一路杀到隆达里奥（ロンダリオ）所在的平台后，他便会主动出击，由于其拥有自动回血的技能，建议先把火力集中在周遭的杂兵身上。注意BOSS边上的宝箱中能拿到女主角的最强武器，一定要阿莉希亚亲自开启。解决完杂兵后就可以围攻隆达里奥了，他对所有异常状态免疫且没有弱点属性，因此拿出各种强力招式硬碰硬吧，减轻物理攻击伤害的护盾也能起到不错的效果。

Event Battle
グレンダイン战

出击准备阶段好好整理一下装备，因为接下来就是漫长大决战了！地图上方巨大的三头龙就是本作的最终BOSS，一开始先向左侧移动，清掉角落的幻魔后把龙头边的杂兵引出来，通过团队向BOSS展开攻击。左侧的龙头HP有6000，攻击带有诅咒，且拥有咏唱妨害无效、自动回复SP、全异常状态无效的特点。玩家可以针对其弱雷、土的特点对其予以痛击，每回合注意回复我方HP。在解决左龙头后再对付附近围上来的幻魔，利用毒效果的同时优先击破会补血的单位。稍作补给后就可以向中央的龙头发起攻击，其HP高达8000，弱点属性是雷、水。除了带诅咒、毒的效果外，最麻烦的是地图上的无属性范围攻击，一旦我方被附上异常效果就会十分被动，一定要抓住其没有沉睡免疫的特点，利用特技控制住它的行动。成功击退两个龙头后压力锐减，最后一个便也是囊中之物了。最右侧的龙头以带毒效果的物理攻击为主，让队员加了护盾后去吸引火力，并用火、水属性进行打击，很快就能迎来最终的胜利！



玩后感

可以看得出本作在战斗系统方面很下功夫，团队、特技、妖精这三大要素都有一定特色，然而众多设定上的缺失实在难以让本作跻身"优秀战棋游戏"的行列。战场上的要素过少、武器没有射程概念等都让人难以体会到应有的战略感；指令输入系统非但没有增加战斗的紧张感，反倒是拖慢了游戏的节奏；过短的流程和乏善可陈的剧情都是本作的软肋。不过游戏中的可爱风格以及适中的难度很适合不太擅长S·RPG的玩家尝试，毕竟声优们的演绎和萌要素的存在也还是有一定吸引力的。

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

研究中心 Research Center

文 酷洛洛 美编 Juxi

"《皇牌空战》系列"从来就不缺收集要素，仅是收集全机体就得让玩家花上一番时间，在142辑《掌机王SP》的本作攻略中酷洛洛已为大家列出全机体性能和入手条件，而本辑的研究会将会把本作剩余的所有收集要素条件全盘托出，包括全任务S级条件、机体涂装、改造零件等。如果这些收集要素你都达成的话，那么本作也就功德圆满了。

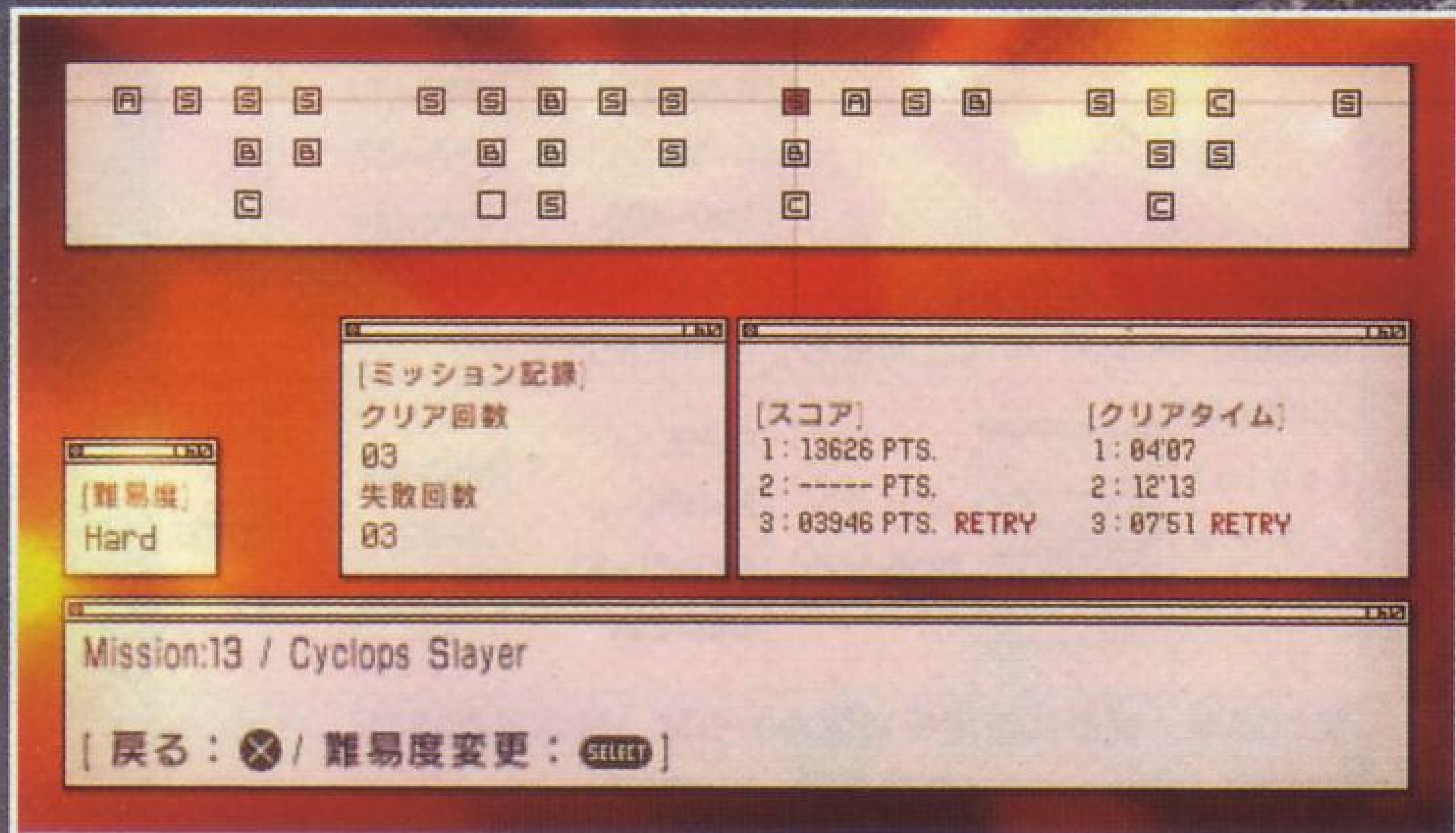
PLAYSTATION PORTABLE

皇牌空战X2 联合突击			
エースコンバット X2 ジョイントアサルト			
NBGI	STG	2010年8月26日	日版
1～8人	5229日元	无对应周边	

全任务S级达成条件一览

在任务中获得S级评价，仅取决于任务完成的时间、得分、保护目标受损程度这个三个条件的其中之一。若取决于时间，我们就要尽快消灭所有TGT目标，其他的非TGT敌机就不必理会了；若取决保护对象，则全力避免其受到攻击即可；若取决得分，我们就要在任务中尽量消灭所有敌方目标。

另外本作加入了中途继续游戏（途中から再开）的功能，即使玩家在游戏中途任务失败，也可以在从当前阶段重新挑战，可谓相当体贴。不过各位要注意，选择中途继续会降低玩家在本任务中的评价，导致无法获得S级，因此要挑战S级评价，任务失败时只能选择重新开始（最初から再开）。



全任务S级条件

任务编号	完成条件	任务编号	完成条件
01	3分30秒以内	11	3分30秒以内
02	5分以内	12A	保护目标MPG90%以上
03	保护目标MPG90%以上	12B	保护目标MPG90%以上
04	保护目标MPG90%以上	13	得分
03&04	保护目标MPG90%以上	14	得分
05A	4分30秒以内	13&14	得分
05B	4分30秒以内	15	6分30秒以内
06	4分30秒以内	16	得分
07	保护目标.WASP没有收到攻击	17	5分以内
		18	保护目标MPG90%以上
08	保护目标.WASP没有收到攻击	19	5分30秒以内
		20	6分以内
07&08	保护目标.WASP没有收到攻击	19&20	6分以内
		21A	保护目标MPG90%以上
09	得分	21B	保护目标MPG90%以上
10	得分	SP01	完成时间
09&10	得分	SP02	完成时间

如何集齐机体的涂装

各机体的涂装均通过累计杀伤率（キルレート/Kill Rate）来获得，杀伤率可以进入游戏菜单的“DATA VIEWER→データベース（Database）→机体情报（Fighter Plane Data）”中查看。除默认涂装外，杀伤率每提升20%都可获得一种涂装，因此达到100%时，该机体的全部6种涂装就会收集完毕。机体完成任务次数越多、评价越高，杀伤率就会逐渐提高，因此只要多使用喜欢的机体，涂装就会很快集齐。



全零件补完攻略

格纳库的改造功能（チューニング/Tune）可以让玩家为自己的爱机更换零件，从而增强机体的性能。以下是本作全部四类零件的性能、特性、可装备机体和各自的入手方法。大部分零件都是通过击破NAMED单位的来获得，注意在一些分阶段的任务中，例如第一阶段玩家已击破NAMED，但在第二阶段任务失败，若选择中途继续游戏（途中から再开）在第二阶段重新挑战，完成任务后将无法获得第一阶段击破NAMED单位所对应的零件奖励。

引擎

-	-	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Turbo Engine ターボエンジン		动力上升	A-6E A-10A F/B-22 F-35 TND-IDS MIR-2000D F-1	F-2A APLIS FREGATA Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	4200
描述	对输出功率进行强化的泛用型引擎					
条件	NAMED：Mission 06（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Light Engine 轻量エンジン		动力上升 重量减轻 耐久力下降	X-29A F-14D F-22 TYPHOON SU-27 SU-37	SU-47 S-32 CARIBURN X-02 A6M5 ZERO F6F-5	6800
描述	全面轻量化的引擎，有效让机体轻量化					
条件	NAMED：Mission 15（一、二周目，Easy、Normal均可）或总飞行时间超过6小时40分					
名称	Adv Turbo Engine 改良型ターボエンジン		动力上升 重量上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 FENRIR	FALKEN X-02 Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	5200
描述	增加机体总量换来输出功率的强化					
条件	NAMED：Mission 12A（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Caudal Engine 改良型2次元推力偏向ノズル		机动性上升 安定性上升 耐久力下降	F-15S/MTD F-22 MIG-1.44 S-32	FREGATA CARIBURN XFA-27 FALKEN	15100
描述	强化可变喷嘴的可动性能的引擎					
条件	NAMED：Mission 10（二周目后，Hard难度）					
名称	Minotaur Engine 高推力エンジン		动力上升 重量上升	F-4E F/A-18E F-15/MTD F-5E F-16C F-35 RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FALKEN Varcolac	12700
描述	大幅强化输出功率，但同时惯性亦较强的引擎					
条件	NAMED：Mission 18（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Bullet Engine バレットエンジン		动力上升 重量上升	YF-23A F-117A TND-IDS F-2A	APALIS FORNEUS FENRIR Varcolac	14400
描述	完全为追求输出功率的引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 14（二周目后，Hard难度）					
名称	Hayabusa Engine 高效率エンジン		动力上升 机动性上升	F-14D YF-23A F-177A SU-27	S-32 FORNEUS FENRIR Varcolac	16800
描述	高效平衡性的优秀引擎					
条件	NAMED：Mission 08（二周目后，Hard难度）					
名称	Rocket Moter Engine ロケットモーター增设		动力上升 机动性上升 重量上升	F-15E X-29A F-14D F-16XL F/B-22 TYPHOON MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 SU-27 SU-47 S-32 CARIBURN FENRIR FALKEN Varcolac	15600
描述	对引擎进行加工，大幅提升加速力，但机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 20（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	RAMJet Engine ラムジェットエンジン		动力上升 重量上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E A-6E A-10A F-16C F-22 F/B-22 F-35 TND-IDS	MIR-2000D RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 F-1 F-2A APALIS FREGATA XFA-27 Varcolac	29000
描述	大幅提升最高速度的强力引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 16（二周目后，Hard难度）					
名称	SCRAMJet Engine スクラムジェットエンジン		动力上升 重量上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 X-02 Varcolac	27500
描述	控制困难，但最高速度相当惊人的引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 13（二周目后，Hard难度）					

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Turbo RAMJet Engine ターボ・ラムジェットエンジン		动力上升 重量上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-35 RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-31 MIG-1.44 XFA-27 Varcolac	26700
描述	极大提升最高速度的强力引擎，机体重量增加					
条件	NAMED：Mission 11（二周目后，Hard难度）					
名称	C-Cycle Engine 复合サイクルエンジン		动力上升 耐久力下降	F/A-18E X-29A F-14D YF-23A F-22 TYPHOON RAFALE M	GRIPEN C SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN	44300
描述	同时有着多个引擎特性的最新式引擎					
条件	NAMED：Mission 20（二周目后，Hard难度）					
名称	Mercury Engine 改良型3次元推力偏向ノズル		机动性上升 安定性上升 耐久力下降	SU-37 APALIS X-02		37700
描述	改良动力部分，提升可动范围的引擎					
条件	NAMED：Mission 07（二周目后，Ace难度）					
名称	Uranus Engine 急冷却エンジン		导弹欺骗 安定性上升	A-6E A-10A YF-23A F-117A F/B-22 TND-IDS	MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA FORNEUS	30000
描述	强化冷却性能，失速时可欺骗导弹的热侦查，提高导弹的回避能力					
条件	NAMED：Mission 09（二周目后，Ace难度）					
名称	Hydra Engine ハイドラエンジン		动力上升 机动性上升	FREGATA		55000
描述	通过四个引擎相互作用产生爆发性推进力的引擎					
条件	NAMED：Mission SP01（全难度）					

机翼

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Adv Trimtab 改良型トリムタブ		安定性上升 耐久力下降	A-6E A-10A F/B-22 F-35 TND-IDS MIR-2000D F-1	F-2A APLIS FREGATA Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	5200
描述	提升机体全体的安定性					
条件	NAMED：Mission 10（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Extra Airbrake エアブレーキ面积扩大		安定性上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A	MIG-31 FENRIR FALKEN Varcolac	3300
描述	扩大空气制动器面积，减速能力大幅上升					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	Extra Ladder ラダー面积扩大		安定性上升 机动性上升	X-29A F-14D YF-23A F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27	SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN X-02 Varcolac	3900
描述	安定性提升、尾舵性能上升					
条件	完成Mission 05A/05B					

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Air Gripper フラップ面积扩大		安定性上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35	RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FALKEN Varcolac	2800
描述	安定性提升、机体难以失速（降低失速下限）					
条件	完成Mission 05A/05B					
名称	Adv Balancetab 改良型バランスタブ		安定性上升 耐久力下降	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR	Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	5800
描述	稍微牺牲一点机动性，换来安定性的提高					
条件	NAMED：Mission 09（二周目后，Hard难度）					
名称	Adv A-Balancetab 改良型アンチバランスタブ		机动性上升 耐久力下降	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR		6000
描述	适当降低安定性，提高机体的操作反应					
条件	NAMED：Mission 13（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Extra V Canard 强化改良型垂直カナード		安定性上升 机动性上升 耐久力下降	CARIBURN FALKEN		11400
描述	同时提高机体安定性和尾舵性能					
条件	NAMED：Mission 18（二周目后，Hard难度）					
名称	Extra Elron 轻量エルロン		机动性上升 耐久力下降	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E A-6E A-10A F-16C F-22 TND-IDS MIR-2000D RAFALE M	AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 F-1 F-2A APALIS FREGATA XFA-27 Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	15200
描述	辅助翼轻量化，从而大幅强化旋转性能，机体左右回旋性能上升					
条件	NAMED：Mission 21A（一、二周目，Easy、Normal均可）					
名称	Extra Canard 强化改良型カナード		安定性上升 机动性上升 耐久力下降	F-15S/MTD X-29A RAFALE AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 SU-37	SU-47 S-32 APALIS FREGATA XFA-27 X-02 Varcolac	14600
描述	改良前翼提升，大幅提升机体上下升降的反应					
条件	NAMED：Mission 06（二周目后，Hard难度）					
名称	Thornback Fin 高机动フラップ		安定性上升	F-15E X-29A F-14D F-16XL F/B-22 TYPHOON MIG-21-93 MIG-29A MIG-31	SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN FENRIR FALKEN Varcolac	12400
描述	低速飞行时安定性大幅上升的折翼。					
条件	NAMED：Mission 01（二周目后，Hard难度）					



—	—	性能	特性	可装备机体	价格
名称	Adv Sweep Wing 改良型可变翼		安定性上升 机动性上升 耐久力下降	F-14D TND-IDS X-02	22500
描述	大幅提高可变机翼的性能。				
条件	NAMED：Mission 17（二周目后，Hard难度）				
名称	Adv Actuator 改良型アクチュエイター		安定性上升 机动性上升 耐久力下降	F-15E X-29A F-14D YF-23A F-16XL F-22 TYPHOON MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 SU-37 SU-47 S-32 X-02	35600
描述	更换辅助翼的促动器，机动性得到飞跃的上升				
条件	NAMED：Mission 03（二周目后，Ace难度）				
名称	Extra Hardpoint 追加ハードポイント（主翼）		装载量上升 重量上升	F/A-18E A-6E A-10A F/B-22 TND-IDS MIR-2000D RAFALE M GRIPEN C F-1 F-2A APALIS FREGATA	42900
描述	主翼下部增设武装支架，机体的武器装载量增加，重量增加				
条件	NAMED：Mission 13（二周目后，Ace难度）或NAMED：Mission 21B（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Adv B. Wing Body 最新型一体成形复合翼		安定性上升 机动性上升 耐久力上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-14D F-16C F-117A F-35 TYPHOON RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 SU-27 S-32 FORNEUS XFA-27	25100
描述	通过最新技术制作而成的复合机翼，机动性与对弹能力大幅提升				
条件	NAMED：Mission 05A（二周目后，Ace难度）				
名称	Sylph Wing シルフウィング		重量减轻 耐久力下降	CARIBURN	52700
描述	更换专用的辅助翼，实现如同妖精般的高机动性				
条件	NAMED：Mission SP02				

装甲

—	—	性能	特性	可装备机体	价格
名称	Scale Armor スケイルアーマー		耐久力上升 重量上升	X-29A F-14D F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN X-02 Varcolac	4800
描述	装备多个如鱼鳞一样的小型对弹装甲，机体重量增加				
条件	NAMED：Mission 11（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	CFRP Conversion CFRP换装		潜行力上升 耐久力下降 重量上升	A-6E A-10A TND-IDS MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA	9600
描述	更换电波吸收素材的主要部件，提高机体的反侦测性，潜行能力提高，机体重量增加				
条件	NAMED：Mission 14（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Ceramic Armor セラミック装甲		耐久力上升 重量上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 FALKEN X-02 Varcolac	5400
描述	使用高硬度陶瓷涂层的装甲，机体重量增加				
条件	NAMED：Mission 09（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Beatle Armor ビートルアーマー		耐久力上升 机动性上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35 RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FALKEN Varcolac	5600
描述	结构线条优美，对弹性高的装甲				
条件	完成Mission 05A/05B				
名称	NERA Armor 爆发反应装甲		耐久力上升 重量上升	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR Varcolac	13000
描述	中弹时起爆表面的钢板，从而减弱对机体的冲击，机体重量增加				
条件	NAMED：Mission 16（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	RAM Cort 电波吸收コート		潜行力上升 耐久力下降	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E YF-23A F-16C RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27	13500
描述	使用能减少电波反射的涂料，提高对雷达的反侦测性，潜行性能上升				
条件	NAMED：Mission 02（二周目后，Hard难度）				
名称	Titanium Armor チタン装甲		耐久力上升 重量上升	A-6E A-10A F/B-22 TND-IDS MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA Varcolac	13800
描述	使用钛合金进行强化的装甲				
条件	NAMED：Mission 04（二周目后，Hard难度）				
名称	Light Armor 轻量装甲		重量减轻 耐久力下降	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 FENRIR FALKEN X-02 Varcolac A6M5 ZERO F6F-5	16400
描述	降低装甲强度，进一步轻量化的装甲，机体重量减轻				
条件	NAMED：Mission 07（二周目后，Hard难度）				
名称	Composite Armor 复合材料装甲		耐久力上升 重量上升	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR Varcolac	22000
描述	采用多种材料复合制作，具有高耐冲击性的装甲				
条件	NAMED：Mission 19（二周目后，Hard难度）				
名称	Anti-Ground Armor グラウンドコート		地形伤害降低 重量上升	除747 200B外所有机体	31200
描述	大幅降低接触地形时造成的伤害				
条件	NAMED：Mission 12A（二周目后，Hard难度）				
名称	Adv Titanium 改良型チタン装甲		耐久力上升 重量上升	X-29A F-14D F/B-22 TYPHOON SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN Varcolac	28400
描述	连细节部分都采用钛合金装甲进行强化，进一步提高耐久性能，同时机体重量增加				
条件	NAMED：Mission 15（二周目后，Hard难度）或总飞行时间超过8小时20分				
名称	TiAl Armor チタンアルミナイド装甲		耐久力上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35 RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-31 MIG-1.44 XFA-27	32000
描述	同时具有钛金属和陶瓷特性的次世代轻量级装甲				
条件	NAMED：Mission 10（二周目后，Ace难度）				

一	一	性能	特性	可装备机体	价格
名称	Extra Hardpoint 追加ハードポイント（胴体）		装载量上升 重量上升	F-15E F-16XL F-35 MIG-21-93 MIG-29A MIG-31	36900
描述	机体腹部增设武装支架，机体的武器装载量增加，重量增加				
条件	NAMED：Mission 05B（二周目后，Ace难度）/NAMED：Mission 08（二周目后，Ace难度）				
名称	Diffusion Coat 新世代レーダー散コート		电波扩散 耐久力下降	YF-23A F-117A FORNEUS	59400
描述	将雷达电波的扩散率提升至极限，让敌方难以帧测				
条件	NAMED：Mission 17（二周目后，Ace难度）				
名称	D A Armor 高韧性特殊装甲		抵受致命一击	A-6E X-29A F-14D A-10A TND-IDS TYPHOON MIR-2000D SU-27 SU-37 S-32 F-1 F-2A APALIS FREGATA CARIBURN	63800
描述	表面装甲使用强韧的特殊金属，提高作战持续力的极限，机体受损超过100%时会保留1%的耐久，例如受损达到98%时受到导弹攻击也不会立即被击坠，而是损伤达到99%				
条件	NAMED：Mission 21A（二周目后，Ace难度）				

驾驶舱

一	一	性能	特性	可装备机体	价格
名称	Emagency APS 坠落补正システム		自动驾驶	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-22 F-35 RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 FAKEN	5000
描述	低空飞行时自动调整机体的飞行姿势，令机体不易坠落的系统				
条件	NAMED：Mission 08（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Raven レイブン		对空性能上升 对地性能下降	A-6E A-10A F-35 TND-IDS MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA	3600
描述	针对对空处理能力制作的软件				
条件	完成Mission 05A/05B				
名称	Terra Hammer テラハンマー		对地性能上升 对空性能下降	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 FENRIR FALKEN X-02	4400
描述	针对对地处理能力制作的软件				
条件	NAMED：Mission 07（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Hawk Eye ホークアイ		放大倍率上升	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR	5500
描述	装备增加摄像头放大倍率的系统				
条件	NAMED：Mission 03（二周目后，Hard难度）				
名称	AMFD 自动机枪扫射装置		自动机枪	YF-23A F-117A FORNEUS FENRIR A6M5 ZERO F6F-5	16000
描述	画面出现机枪瞄准镜时机枪自动发射的系统				
条件	NAMED：Mission 01（二周目后，Ace难度）				

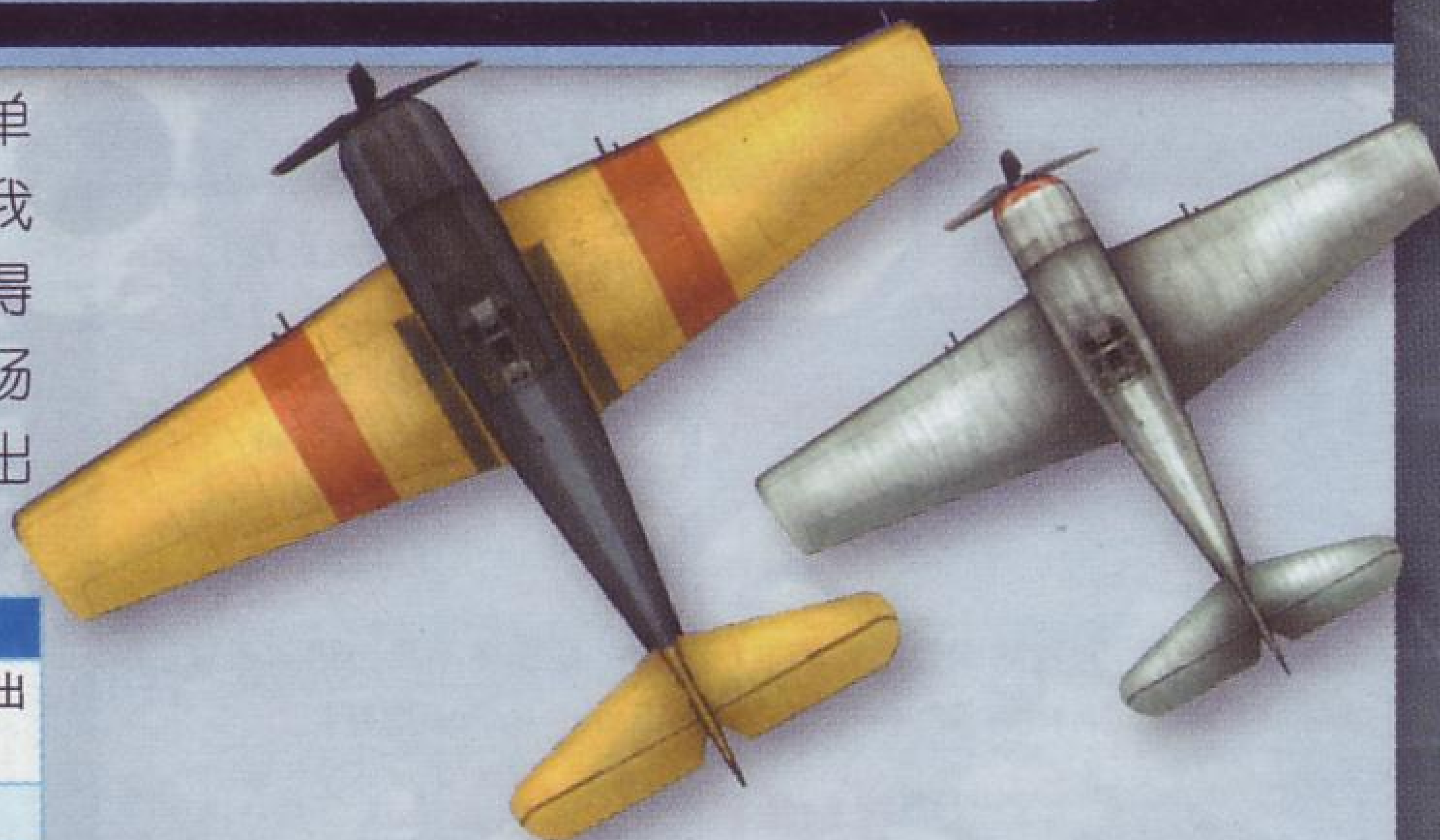
一	一	性能	特性	可装备机体	价格
名称	TrAcer 飞行轨道表示システム		飞行轨迹显示器 扩大锁定范围	X-29A F-14D F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN	12800
描述	平视显示器上会显示飞行物体的移动轨迹，能广角锁定敌机，且会用光线在画面上表示敌机移动的轨迹				
条件	NAMED：Mission 05A（二周目后，Hard难度）				
名称	Salamander サラマンダー		对空性能上升 对地性能上升 多重锁定	X-29A F-14D F-22 F/B-22 TYPHOON SU-27 SU-37 SU-47 S-32 CARIBURN X-02	21400
描述	泛用性高，实现高度可控的火器管制系统，多重锁定效果，STDM这类单目标诱导武器也能同时锁定复数目标				
条件	NAMED：Mission 19（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	AAM Jammer 对空ミサイルジャマー		雷达干扰 耐久力下降	A-6E A-10A YF-23A F/B-22 F-35 TND-IDS MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA	24400
描述	干扰敌方雷达，使以自机为目标的雷达锁定性能降低，				
条件	NAMED：Mission 17（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Adv SA Rader 对ステルス强化レーダー		反潜行上升	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C F-35 RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 XFA-27 X-02 A6M5 ZERO F6F-5	23300
描述	针对隐形机体提高索敌能力的雷达				
条件	NAMED：Mission 02（二周目后，Ace难度）/NAMED：Mission 12B（一、二周目，Easy、Normal均可）				
名称	Fenrir ECMS 对ロックオン扰乱システム		锁定干扰 耐久力下降	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31 X-02	43500
描述	发出强力的干扰电波，使敌方的锁定功能不稳定				
条件	NAMED：Mission 11（二周目后，Ace难度）				
名称	Earth Shaker アースシェイカー		对地性能上升 扩大锁定范围	F-4E F/A-18E F-15S/MTD F-5E F-16C TND-IDS RAFALE M AJS 37 GRIPEN C MIG-1.44 F-2A APALIS XFA-27	35500
描述	瞬间处理地形分析，对地处理能力大幅上升				
条件	NAMED：Mission 14（二周目后，Ace难度）				
名称	Sniper OS 自动机枪照准システム		自动机枪瞄准器	A-6E A-10A YF-23A F-117A F/B-22 TND-IDS MIR-2000D F-1 F-2A APALIS FREGATA FORNEUS A6M5 ZERO F6F-5	47000
描述	连接机枪的瞄准镜头，增加自动瞄准功能，当进入机枪射程时瞄准器会自动追踪目标				
条件	NAMED：Mission 12B（二周目后，Hard难度）/NAMED：Mission 12A（二周目后，Ace难度）				
名称	Adv FCS ロックオン能力强化装置		导弹射程上升	F-15E F-16XL MIG-21-93 MIG-29A MIG-31	47600
描述	提高STDM、HACM、LGWM、HVWM四种导弹的性能，射程提高100				
条件	NAMED：Mission 06（二周目后，Ace难度）				

一	一	性能	特性	可装备机体		价格
名称	Ace's amulet タリスマン	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	伤害修复	F-4E F/A-18E F-15E F-5E A-6E X-29A F-14D A-10A F-16C F-16XL F-117A TND-IDS TYPHOON MIR-2000D	RAFALE C AJS 37 GRIPEN C MIG-21-93 MIG-29A SU-27 S-32 F-1 F-2A APALIS FREGATA FORNEUS A6M5 ZERO F6F-5	48800
描述	从重要的人身上获得护身符，有不可思议的效果，特殊效果为伤害徐徐修复，修复范围为： 损伤在1%～38%之间可完全修复 损伤在39%～68%之间可修复至39% 损伤在69%～88%之间可修复至69% 损伤在99%～89%之间可修复至89%					
条件	NAMED：Mission 21A（二周目后，Hard难度）					
名称	Argus 广域索敌システム	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	扩大锁定范围 多重锁定 耐久力下降	X-29A F-14D F-22 TYPHOON SU-27 SU-37 SU-47	S-32 CARIBURN	61200
描述	提升平视显示器的性能，提高目标搜索系统的可动范围，有扩大锁定范围和多重锁定的效果					
条件	NAMED：Mission 16（二周目后，Ace难度）					

一	一	性能	特性	可装备机体	价格
名称	GAF-1 Type AS GAF-1专用对地战斗プログラム	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	耐久力上升 对地性能上升 多重锁定	Varcolac	49800
描述	Varcolac专用的特殊程序				
条件	NAMED：Mission 15（二周目后，Ace难度）或总飞行时间超过10小时				
名称	GAF-1 Type HS GAF-1专用高速战斗プログラム	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	动力上升 对空性能上升 雷达干扰	Varcolac	53600
描述	Varcolac专用的特殊程序				
条件	NAMED：Mission 19（二周目后，Ace难度）				
名称	GAF-1 Type AA GAF-1专用对空战斗プログラム	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	机动力上升 对空性能上升 自动机枪描准器	Varcolac	54900
描述	Varcolac专用的特殊程序				
条件	NAMED：Mission 20（二周目后，Ace难度）				

全任务NAMED单位出现条件一览

玩家在任务过程中会发现一些非TGT敌方单位，除了机体编号外右边还列有一串英文名称，我们称这些为NAMED单位，击破NAMED后可以获得相应的改造零件。所以一旦发现NAMED单位在战场上出现，就要尽可能将其击坠。以下为各任务中出现的NAMED单位和出现特征。



任务编号	NAMED	出现特征
01	X-45 WATERCRASS	第一阶段最后与非TGT目标的F-4共同出现（二周目）
02	X-29A KATANA	第二阶段开始时
03	F-16C OSAKA	第二阶段在地图上中央附近的小岛上
04	MIR-2000D ONYX	第二阶段开始时在地图上的东北边
05A	MIG-21-93 BALALAIKA	摧毁BOSS机的三批对空武器后在地图西南边出现
05B	AH-64 JOLLY	摧毁BOSS机的三批对空武器后在地图西南边出现
06	AV-8 SPHYNX	击坠格纳库出现时潜伏的四台AH-64后在金字塔顶部出现
07	FUELCAR ZIRCON	第二阶段开始时在地图西北方的基地
08	U-2 HENGEL	第二阶段开始时在地图西北方
09	C-5 GIZMO	破坏第一批TGT目标的发电设后从地图东边出现
10	SR-71 BUZZWORD	干扰电波消失后从地图东北边出现
11	ICEBREAKER KRAKEN	第二阶段地图北边的码头
12A	GUNBOAT OFFSIDE	击坠开始时正面迎来的两台SU-27后出现在地图中部大桥下的船只
12B	F-15E MR.8	第二阶段清除BOSS身上的TGT目标后于地图中央上空
13	E767 TIMELINE	破坏第一个雷达设施后出现，往西北方航行
14	YF-23 BLOODSTONE	任务开始时从地图西南边出现
15	F117A NIGHTHOWL	通过峡谷后在前方上空与出现，由于747没有武器，只能通过联机任务将其击坠
16	Tyhoon ELEMENT	核燃料从直升机换乘到船只后出现在地图中央位置
17	RAFALE M HAYATE	第一阶段击坠MIG-1.44（Sule Jmani）后从地图西边出现
18	C-17 EXPRESS	清除第一批TGT目标后从地图西边出现
19	F-15S/MTD KELPIE	第一阶段清除第一、二批敌机后，第三批敌方部队出现的同时在基地上空出现
20	SU-47 LILY	第二阶段破坏BOSS机第一批TGT武器后从地图中央出现
21A	F-35 VULCAN	第一阶段击坠第三台B2攻击机后出现
21B	HOVERCRAFT GARNET	第一阶段消灭所有坦克部队后全从地图西边出现
21A/21B	UNKNOWN Olivieri	第三阶段TGT目标的侧边
SP01	FENRIR DANDEILION	与最后红色FALKEN和XFA-27一起出现
SP02	SU-37 STORIGON	击坠19台敌机后出现
	F-22 GRYPHUS 1	击坠29台敌机后出现
	F-15E GARM 1	击坠39台敌机后出现
	F-14D WARDOG	击坠49台敌机后出现
	F-14D ZIPANG	击坠50台敌机后出现
	SU-37 YELLOW 13	击坠59台敌机后出现
	F-22 MOBIUS 1	击坠69台敌机后出现
	F-15S/MTD DISION	击坠79台敌机后出现
	FALKEN Z.O.E.	击坠89台敌机后出现
	Typhoon PHOENIX	击坠99台敌机后出现

全勋章攻略

勋章相当于本作的成就系统，根据玩家的战绩游戏会开放相应的勋章。根据单机、联机两种游戏方式，勋章也分为单机部分和联机部分，因此要获得所有勋章，联机是在所难免的。



单机部分

勋章名	获得条件
Wolf Hunter	击破瓦拉西亚游击队50台以上
Ghost Hunter	击破巨大兵器20台以上
Legendary Wings	使用螺旋桨式战机（A6M5或F6F-5）完成任务20次以上
Guardian of Tokyo	Normal难度或以上完成M05A或M05B并获得S级评价
Guardian of London	Normal难度或以上完成M12A或M12B并获得S级评价
Guardian of San Francisco	Normal难度或以上完成M21A或M21B并获得S级评价
Swift Hunter	以最短任务路线通关（16个任务以内）※1
Conqueror	以最长任务路线通关（18个任务以上）※2
Armament Specialist	开启全机体及其装备和涂装
Bronze Ace	击破200台敌方单位
Silver Ace	击破500台敌方单位
Gold Ace	击破1000台敌方单位
Marksman	用机枪击破敌方5台敌机
Sharpshooter	用机枪击破敌方15台敌机
ExpertMarksman	用机枪击破敌方50台敌机
Bronze Medal of Excellence	Normal难度全人物S评价（联机专用任务除外）※3
Silver Medal of Excellence	Hard难度全人物S评价（联机专用任务除外）※3
Gold Medal of Excellence	Ace难度全人物S评价（联机专用任务除外）※3

联机部分

勋章名	获得条件
Bronze Star of Victory	在对战模式（VS MODE）获得10场胜利
Silver Star of Victory	在对战模式获得25场胜利
Gold Star of Victory	在对战模式获得50场胜利
Absolute Justice	通过联机游戏完成全任务（含SP01、SP02）
Iron Wings	通过交换名片收集30张驾驶员卡（パイロットカード）
Pathfinder of the Skies	联机时创建游戏并吸引总计50名人加入
Bronze Raptor	完成所有共同攻略作战任务※4
Silver Raptor	Normal或以上难度的一次共同作战任务中获得S级评价
Gold Raptor	Normal或以上难度全部共同作战任务获得S评价
Bronze Flight	联机完成10次任务
Silver Flight	联机完成25次任务
Gold Flight	联机完成50次任务
Bronze Savior	击破20架朝另一方战场移动的敌机
Silver Savior	击破50架朝另一方战场移动的敌机
Gold Savior	击破100架朝另一方战场移动的敌机
Bronze Slaver	在对战模式击破20台以上机体
Silver Slaver	在对战模式击破50台以上机体
Gold Slaver	在对战模式击破100台以上机体

※1：顺序为M1→M2→M3/M4/M3&4→M5A/M5B→M6→M7/M7&8→M11→M12A→M13&M14→M15→M16→M17→M18→M20/M19&20→M21A/M21B，共15个任务。

"※2：顺序为M1→M2→M3/M4/M3&4→M5A/M5B→M6→M8/M7&8→M9/M10/M9&10→M11→M12A/M12B→M13→M14→M15→M16→M17→M18→M19→M20→M21A，共18个任务。

※3：Excellence系勋章的"全任务"包括SP01和SP02。

※4：M3&4、M7&8、M&13&14、M19&20

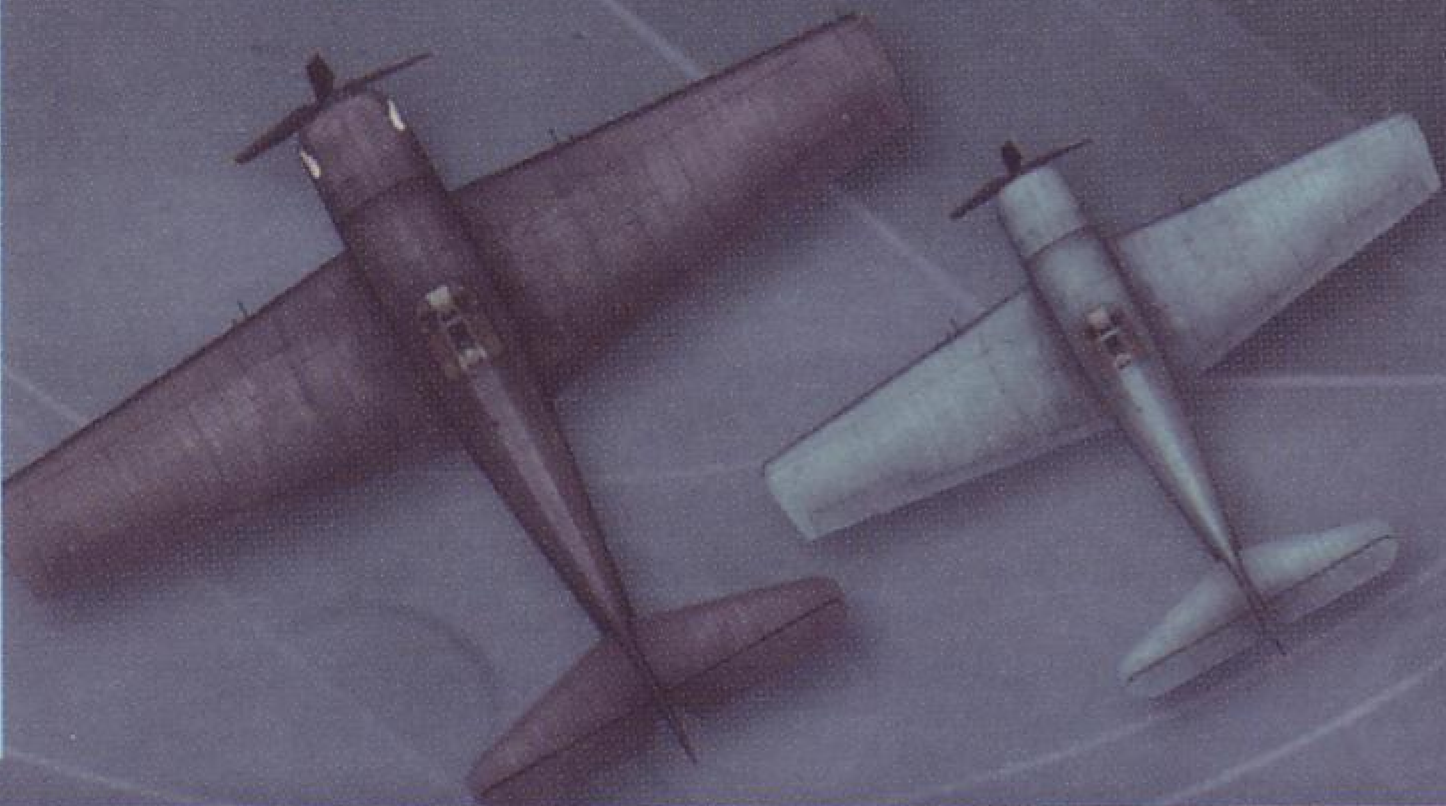
全徽章攻略

编号	名称	入手方法
01	(No Emblem)	初期持有
02	Antares Squadron	初期持有
03	Matinez Security	初期持有
04	IUPF	完成Mission 05AorMission 05B（难度不限）
05	Varcolac Squadron	完成Mission 21AorMission 21B（难度不限）
06	Valahia	完成Mission 17（难度不限）
07	Project Golden Axe	二周目通关
08	Olivieri Life Insuarance Inc.	完成Mission 15（难度不限）
09	Rigel Sauadron	完成Mission 13或Mission13&14（难度不限）
10	Pixy Clover	完成Ace难度Mission 15
11	Crisscross	完成Ace难度Mission 16
12	Streamer	完成Ace难度Mission 18
13	Ant Eater	完成Ace难度Mission 20
14	Crossbones	完成Ace难度Mission 21B或总飞行时间超过8小时40分
15	Thunderstrike	完成Ace难度Mission SP01
16	The Five Arrows	完成Ace难度Mission SP02
17	Seven Seeker	完成Mission 07&08或总飞行时间超过9小时10分
18	Wise Eye	完成Mission 09&10或总飞行时间超过9小时40分
19	Red Card	完成Mission 19&20或总飞行时间超过10小时10分
20	God Eater	从体验版继承记录或三周目通关
21	Devils Skull	完成Mission 01（难度不限）
22	Green Star	完成Mission 12B（难度不限）或总飞行时间超过6小时40分
23	Immelmann Turn	完成Mission 13（难度不限）
24	Chirpy	完成Mission 14（难度不限）
25	Divers	完成Mission 16（难度不限）
26	Twin Glory	完成Mission 18（难度不限）
27	Mercenary	二周目后完成Mission 03（难度不限）
28	Quad Cross	二周目后完成Mission 04（难度不限）
29	Rising Boar	二周目后完成Mission 07（难度不限）

编号	名称	入手方法
30	Shamrock4	二周目后完成Mission 11（难度不限）
31	DoubleHelix	二周目后完成Mission 15（难度不限）
32	Pride of Japan	二周目后完成Mission 21B（难度不限）或总飞行时间超过7小时10分
33	Over the Horizon	完成Ace难度Mission 01
34	Sharpshooter	完成Ace难度Mission 02
35	Gotcha!	完成Ace难度Mission 03
36	Bombardier	完成Ace难度Mission 04
37	Hungry Grizzly	完成Ace难度Mission 05B或总飞行时间超过7小时40分
38	Chivalry	完成Ace难度Mission 06
39	Emperor	完成Ace难度Mission 07
40	Luchador	完成Ace难度Mission 08
41	Number "00"	总飞行时间超过5小时30分
42	Number "01"	总飞行时间超过31分
43	Number "02"	总飞行时间超过1小时02分
44	Number "03"	总飞行时间超过1小时33分
45	Number "04"	总飞行时间超过2小时04分
46	Number "05"	总飞行时间超过2小时35分
47	Number "06"	总飞行时间超过3小时06分
48	Number "07"	总飞行时间超过3小时37分
49	Number "08"	总飞行时间超过4小时08分
50	Number "09"	总飞行时间超过4小时39分
51	Number "10"	总飞行时间超过5小时
52	Night Watch	完成Ace难度Mission 10
53	Jester	完成Ace难度Mission 11
54	Noble Star	完成Ace难度Mission 12B或总飞行时间超过8小时10分
55	Crazy Hare	完成Ace难度Mission 13
56	「魂」	击破300架敌机
57	「风」	出击次数30次
58	「仁」	出击次数60次
59	「翔」	击破600台敌机
60	「秘」	集齐056～059徽章后自动获得
61	Alphabet "A"	完成Normal难度以上Mission 01
62	Alphabet "B"	完成Normal难度以上Mission 02
63	Alphabet "C"	完成Normal难度以上Mission 03
64	Alphabet "D"	完成Normal难度以上Mission 04
65	Alphabet "E"	完成Normal难度以上Mission 05A
66	Alphabet "F"	完成Normal难度以上Mission 05B或总资金超过1000000
67	Alphabet "G"	完成Normal难度以上Mission 06
68	Alphabet "H"	完成Normal难度以上Mission 07
69	Alphabet "I"	完成Normal难度以上Mission 08
70	Alphabet "J"	完成Normal难度以上Mission 09
71	Alphabet "K"	完成Normal难度以上Mission 10
72	Alphabet "L"	完成Normal难度以上Mission 11
73	Alphabet "M"	完成Normal难度以上Mission 12A
74	Alphabet "N"	完成Normal难度以上Mission 12B或总资金超过1200000
75	Alphabet "O"	完成Normal难度以上Mission 13
76	Alphabet "P"	完成Normal难度以上Mission 14
77	Alphabet "Q"	完成Normal难度以上Mission 15
78	Alphabet "R"	完成Normal难度以上Mission 16
79	Alphabet "S"	完成Normal难度以上Mission 17
80	Alphabet "T"	完成Normal难度以上Mission 18
81	Alphabet "U"	完成Normal难度以上Mission 19
82	Alphabet "V"	完成Normal难度以上Mission 20
83	Alphabet "W"	完成Normal难度以上Mission 21A
84	Alphabet "X"	完成Normal难度以上Mission 21B或总资金超过1400000
85	Alphabet "Y"	完成Normal难度以上Mission SP01
86	Alphabet "Z"	完成Normal难度以上Mission SP02
87	Red Wings	Normal难度以上Mission 19&20或总资金超过2400000
88	Blue Wings	Normal难度以上Mission 19&20或总资金超过2400000
89	Circle (Blue)	Normal难度以上Mission 03&04或总资金超过1600000

编号	名称	入手方法
90	Circle (Red)	Normal难度以上Mission 03&04或总资金超过1600000
91	Circle (Gray)	Normal难度以上Mission 03&04或总资金超过1600000
92	Triangle (Blue)	Normal难度以上Mission 07&08或总资金超过1800000
93	Triangle (Red)	Normal难度以上Mission 07&08或总资金超过1800000
94	Triangle (Gray)	Normal难度以上Mission 07&08或总资金超过1800000
95	Square (Blue)	Normal难度以上Mission 09&10或总资金超过2000000
96	Square (Red)	Normal难度以上Mission 09&10或总资金超过2000000
97	Square (Gray)	Normal难度以上Mission 09&10或总资金超过2000000
98	Star (Blue)	Normal难度以上Mission 13&14或总资金超过2200000
99	Star (Red)	Normal难度以上Mission 13&14或总资金超过2200000
100	Star (Gray)	Normal难度以上Mission 13&14或总资金超过2200000
101	Phoenix Squadron	Ace难度全关卡（包括联机专用任务）或总资金超过5000000
102	Scarface Squadron	击破Ace难度Mission 02的NAMED单位
103	UPEO	击破Ace难度Mission 04的NAMED单位
104	Neucom inc.	击破Ace难度Mission 06的NAMED单位
105	General Resource LTD	击破Ace难度Mission 10的NAMED单位
106	OUROBOROS	Hard难度全关卡（包括联机专用任务）或总资金超过4800000
107	Mobius Squadron	击破Mission 05B（Hard难度） NAMED单位或总出击数达100次
108	Three Arrowheads (ISAF)	击破Mission 05B（Ace难度） NAMED单位或总出击数达120次
109	Yellow Squadron (Aquila Squadron)	Normal难度全关卡（包括联机专用任务）或总资金超过4600000
110	Erusea Air Force	击破Ace难度Mission 11的NAMED单位
111	Wardog	全关卡（包括联机专用任务）（难度不限）或总资金超过4000000
112	Osean Air Defense Force	击破Mission 12B NAMED单位或总出击数达140次
113	Razgriz Air Command Squadron	全关卡B评价以上（包括联机专用任务）（难度不限）或总资金超过4500000
114	Garm	全关卡A评价以上（包括联机专用任务）（难度不限）或总资金超过4700000
115	Ustio Air Force	击破Ace难度Mission 18的NAMED单位
116	Garuda	全关卡S评价（包括联机专用任务）（难度不限）或总资金超过4900000
117	Emmerian Air Force	击破Ace难度Mission 21B的NAMED单位或总出击数达160次
118	Gryphus Squadron	开启全机体（不必购买）
119	Falco Squadron	开启全部现实存在的机体※1
120	Aurelia Air Force	击破Mission 16（Ace难度）NAMED单位

※1：除XFA-24 Apalis、YR-302 Fregate、YR-99 Forneus、XR-45 Cariburn、XFA-27 Fenrir、ADF-01 FALKEN、X-02 Wyvern、GAF-1 Varcolac以外机体







掌上主机 三选一！

NDS · PSP · iPod touch 完全选购指南

专题企划 SPECIAL FEATURE




新学期伊始，不少学生玩家还徘徊在掌机的门外考虑着自己的打算，中秋国庆双节，忙于工作的玩家也终于有时间停下繁杂的琐事来惦记自己心仪的掌机，不过对于刚刚接触掌机的玩家来说，买机器可是一门学问，其中不仅规矩多，猫腻也多，选择起来可要格外小心，而对于老玩家来说，这种知识虽然可能已经滥记于心，但时不时地复习一次还是十分有必要的，下面我们就把国内现阶段最火的几大掌机做一次全面总结，让新玩家能够了解行情，老玩家能够温故而知新。

哪台掌机才是你的选择？

在介绍如何正确地选购主机之前，不妨先来考虑一下，你到底适合购买哪种掌机，如果你选择已经有了心仪已久的对象，那么OK，你已经可以直接跳到下面去了解如何选购自己喜欢的主机了，如果你现在仍属于犹豫不决的状况，那么我们不妨先来看看这三种主机的特点。

适宜购入人群

PS家族Fans、崇尚多功能的游戏玩家、重视游戏画面且想体验家用机游戏感觉的玩家

A.PSP：索尼PS家族的小女儿，早期游戏以移植为主，被誉为模拟神机和冷饭主机，但随着《怪物猎人 携带版》等一线游戏大作的带动，现阶段的PSP已经逐渐步入了正轨，画面和可玩性双重兼得的游戏层出不穷，独占大作包括《战神》、《如龙》、《潜龙谍影》等系列，目前的日本很多游戏厂商也将PSP视为了次世代主机的一部分，很多游戏皆有Wii和PSP两个版本，所以PSP的整体游戏风格比较偏向家用机，游戏的流程时间较长，但大多都为便携作出了一定的优化，所以也可以随用随玩，很多游戏也都适合深入研究，这一方面比较适合核心向的游戏玩家。除此之外，PSP还具备了较强的多媒体功能，听歌看电影等普通MP4具备的功能皆不在话下。

适宜购入人群

适宜购入人群：任氏游戏死忠、异质游戏玩家、标准掌机游戏爱好者、女生玩家

B.NDS：血统纯正的掌上游戏机，大多数游戏短小精悍，但也不乏制作精美的游戏大作，独占游戏主要为任天堂旗下各种游戏品牌，包括《口袋妖怪》、《超级马里奥》等。游戏画面和PSP相比较弱，但总体的游戏性要比PSP略高一些，而且很多类型较为独特的游戏也只在NDS上出现，像是导游、烹饪、健脑等一系列有趣的游戏产品。对于多媒体功能，NDS主要依靠烧录卡来实现，普通的烧录卡都可以使用Moonshell来播放DPG格式的影片（需要转换）和MP3歌曲，专有的影音烧录卡则可以播放DSM（M3系列烧录卡）甚至是RMVB等（iPlayer烧录卡）格式的影片。

适宜购入人群

适宜购入人群：苹果或乔布斯的膜拜者、轻玩家、时尚的潮流人士

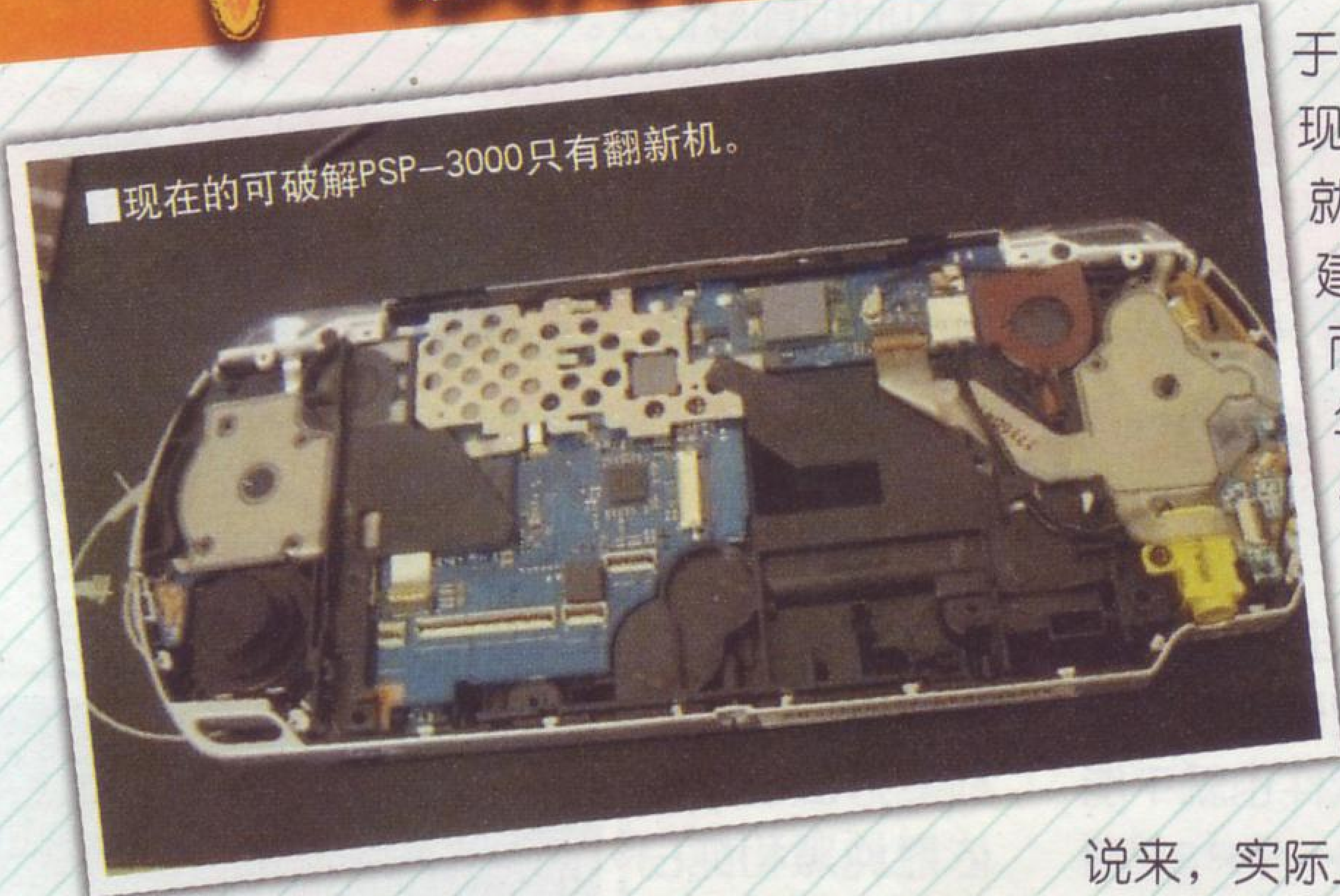
C.iPod touch：功能强大的掌上多媒体设备，早期被宣传为MP4，但当越来越多的游戏登录到App Store后，苹果将其宣传为掌上游戏机，并多次与PSP、NDS进行对比，以显示在游戏界的地位。主要游戏均为手机厂商开发，但最近也不乏欧美一线游戏厂商和日本老牌厂商的游戏大作，像是《模拟人生》、《街霸4》等。因为没有专用的游戏按键，所以游戏整体操作性上较差，但因具备了多点触摸、三轴感应、陀螺仪等NDS和PSP并不具备的硬件设施，所以它也能体验到其他主机无法体验到的操作感觉，大部分游戏的游戏性较弱，只适合日常消遣，主机的网络和多媒体功能极强，App Store中拥有25万款以上的软件和游戏，属于一台强大的多媒体网络设备。

现在你应该已经考虑好自己该购买什么主机了吧，其实如果你现在有了PSP或者NDS，那么再考虑买掌机的话，iPod touch会是个不错的选择，一方面你可以感受到苹果的强大魅力，另一方面你还能够为自己的现有掌机做一下功能互补，毕竟NDS和PSP的功能都较为单一，即便是PSP在多媒体上也是无法和iPod touch相比的，何况iPod touch还有海量的软件可以使用。如果你现在拥有的是iPod touch，那么你不妨就依照上面的主机特点来考虑下自己适合购买什么主机吧，其实对于玩家来说，购买主机的决定性方面还是游戏，倘若你能够在某台掌机上找到你最想玩的游戏，那么毋庸置疑你应该选择的掌机就是它。


■三台掌机你选哪个?

PSP购机攻略宝典

破解和非破解的抉择


■现在的可破解PSP-3000只有翻新机。

对于现阶段的PSP主机来说，目前大致主要分为两种：一是翻新可破解主机，二是全新非破解主机。其中全新的非破解主机里包含PSP-3000和PSP go两种，而翻新的可破解主机则只有5.03系统版本的PSP-3000一种。可能很多玩家还都有些疑惑，为什么可破解主机现在全部是翻新机甚至是二手机了呢?这主要还是破解不利"惹的祸"，因为从一年前开始，PSP-3000的破解就是基于5.03系统版本进行的了，而直到现在这一情况也没得到改善，也就是说现在的可破解主机依旧是建立在5.03系统版本上进行的，而5.03系统版本的主机早在2009年年初就已经没有新货了，取而代之的都是高于5.03系统版本的PSP-3000，这些原生就高于5.03系统版本的主机是无法被破解的，这也就造成了市场上两年无新货的尴尬境况，这么说来，实际上从去年到现在卖的PSP-3000都是属于早期囤积下来的货，而现在随着这些主机的消耗殆尽，PSP-3000也再也没有全新的破解主机可以买到了。目前的很多商家基本已经不卖这些翻新的PSP-3000了，取而代之的都是6.20系统的全新非破解主机，那么这些非破解主机有没有被破解的可能性呢?这个笔者不敢断定，但可以知道的是，现在的PSP破解依旧还在进行，所以购买全新主机也不会代表从此就和破解游戏绝缘。

版本选择和清点配件

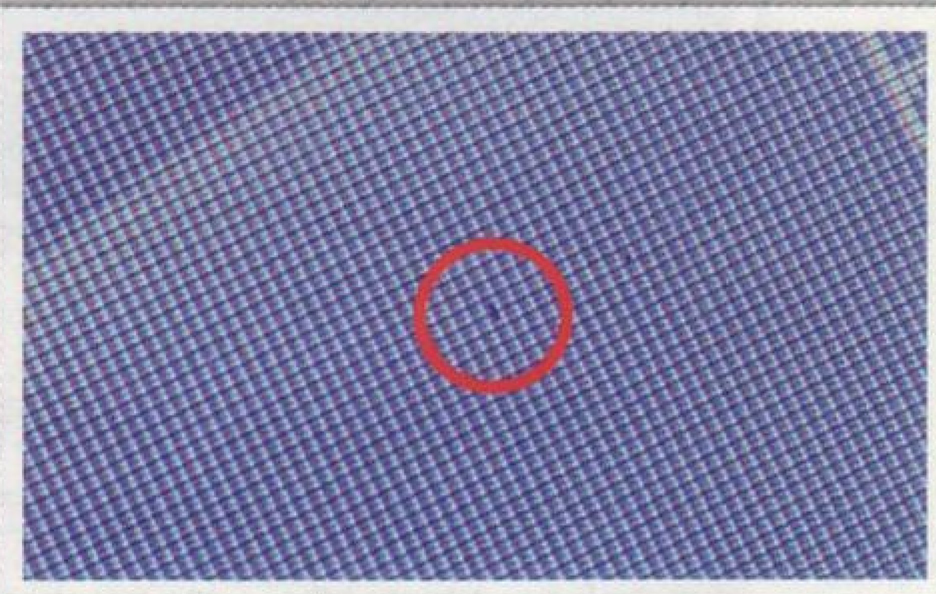
既然是购买全新主机，那么就一定会涉及到主机的销往地，也就是俗称的主机版本，我们一般熟知的都有日版、欧版、港版等，很多玩家也都说一级出欧美，二级留日本，三级出到东南亚，实际上这种情况是不存在的，主机的版本仅仅是索尼用来区分发售区域的一个编号，其实它们的具体差别只是不同规格大小的包装和不同地区玩家的操作喜好，最明显的来说就是亚洲各区域的主机和欧美区域的主机，○键与×键的按键功能正相反的，亚洲地区的主机○键表示确定，×键表示取消，而在欧美地区版本的主机上，×键表示确定，○键才是取消，除了这点不同之外，基本就没太大不同了。对于主机包装内的配件，这是玩家要仔细清点的，因为有时一些不良商家会扣下一些不起眼的配件留着单卖，玩家如果没有准备就很难察觉到了，这点玩家要长个心眼。现在PSP-3000主机包装内含有：PSP-3000主机×1、电池×1、电源适配器（以及电源线）×1、相关说明书及保修注意等小册子。PSP go主机包装内含有：PSP go主机×1、电源适配器×1、USB连接线×1、说明书等印刷品及配套软件DVD光盘。其中PSP go是不包含电池的，因为PSP go属于内置电池且不可拆卸，所以配件清点中没有提到，而且需要注意的是PSP go目前只有一种规格，即16GB主机，非16GB的PSP go均属于山寨机。PSP-3000的话，除了普通版之外还有一些游戏限定版，在这些基本的配件之外，还会有一张游戏光盘，玩家购买主机时也别忘记了。



▲要清点好主机箱内的所有配件。

如何排查屏幕上的坏点

排查坏点这个问题也是老生常谈了，不过因为现在的全新主机不能被破解，所以很多专门用来检查坏点的自制软件也就不能被使用，这里比较建议找朋友借一个PSP专用的记忆棒，然后将纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿这五种颜色的JPG图片拷贝到记忆棒的PSP\PICTURE的目录下，如果没有该目录可以自己创建一个。然后在购买主机的时候带好这个记忆棒，试机的时候就可以把插到卡槽里检查屏幕了，选择照片，打开图片按照从边沿到中间的顺序，逐层向内检测屏幕上是够有异常的小点存在。如果你要购买的是PSP go主机，那么这个方法就没有效果了，因为PSP go主机是内置高速存储的，并且也不支持普通的记忆棒，它使用索尼的M2存储卡，这东西一般的玩家可没有，所以对于PSP go的检测，我们只能用肉眼来判断，而检测方法也只能依靠纯黑和纯白这两种颜色了。纯黑指的是PSP go在开机时的界面，这时候可以快速地用肉眼鉴别有没有非黑色的坏点，纯白则是在进入PSP go的系统后，选择网络浏览器，然后在网络浏览器里按×键进入网页浏览，这时的屏幕颜色就是纯白，现在你可以检查出那些黑色的坏点，如果都没有问题，那么就可以买下这台机器了。


▲一定要注意检查主机的坏点。

全新机要提防换配件

因为现在的主机无法破解，所以可以能买到的机器98%以上都是全新的，但全新主机不意味着配件没有猫腻，所以鉴别主要的周边配件才是购买PSP的重点。目前来说比较容易出现问题的配件主要有两个：一是电池，二是变压器。

首先要说的是电池，PSP go因为是不可拆卸电池，所以并没有这方面的问题，这里所说的主要是PSP-3000，玩家检查电池主要看产地、编号和二维码。产地上，基本玩家都知道现在的数码产品都是Made in China，这点PSP的电池也不例外，如果你在购机时发现某块不是Made in China的电池，那就别考虑了，或多或少有点问题。至于编号，主要看的是电池的产出年份，也就是编号的前两位数字，因为你买的机器是6.20系统的主机，所以一般的电池编号开头两位数字都应该是09或者10，如果是08或者07之类的，那肯定就是假的了，09、10年出厂的机器怎么可能配块一年前的电池，即便是块原装电池也肯定是个二手货。最后关于二维码，这应该是鉴别电池最主要的方法了，一看印刷，二查真伪。因为电池上的编号和二维码都是后印上去的，所以它们的颜色和电池上其他字体的颜色都略有不同，是深黑色，而不是灰色。另外因为二维码本身就是一种加密，它可以被可读码的手机识别，所以如果你有可读二维码的手机，就直接用手机扫一下二维码，要是读不出来就肯定有问题了，读出来的话和边上的数字核对一遍，两者应该对应，出差错的话也是块组装电池，这个就直接跟JS挑明或者换一家再买吧。可以扫描二维码的手机很多，诺基亚的N系、E系、所有的Android系统手机和iPhone都能做到，玩家在购买之前做好准备就行。



▲这就属于是非常明显的组装电池。

其实对于变压器的鉴别，主要的方法就是看线材质量，也就是摸一下线的柔软度，一般原装的变压器线的质地要硬一些、粗一些，组装的线有的很软，而且非常细，你可不要小看了这简单的粗细区别，要知道里面的铜芯可以直接影响充电质量的，除了这点之外，组装的变压器插头和原装的变压器也有一些不同，不过因为玩家选购的版本不一定一样，所以这点不能作为主要的鉴别依据，总得来说还是鉴别线的材质。

如何鉴别翻新主机和全新主机

虽然开头已经说过现在可破解的PSP-3000已经没有全新主机了，但是恐怕还有不少玩家不死心，商家标价“23xx”的掌机怎么可能是翻新的呢？所以在最后还是要简单给玩家一下如何鉴别翻新机，其实每次的综合导购里都会把鉴别翻新作为购机重点，所以不少玩家也都对此了如指掌了，这次就做一次简化，直接归纳为三点吧：



▲找螺丝的拧痕要看电池舱里的螺丝。

1.按键与接口：PSP主机的USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而且也有不少主机会在接口的缝隙处留下灰尘，这些灰尘和氧化痕迹都是极难清理的，所以这点作为鉴别PSP主机的第一个关键。除此之外，主机外壳也是排查的重点，你可以用手摸一下主机的接缝处，如果遇到翻新机或换壳机，你摸上去会有喇手的感觉，原装机则不会有这个问题。

2.螺丝的拧痕：检查螺丝这个问题都是老生常谈了，很多玩家会说商家难道没有新的螺丝换上么？当然有了，所以检查这个就看一处：电池舱里的螺丝。一般的玩家都把焦点放到机身下面的螺丝上，殊不知商家现在才不会在那里留下痕迹了，所以看一下电池舱的螺丝才是检查的根本，很多JS都不注意这点，玩家摸一些螺丝觉得刺手就肯定有问题了，如果这台机器打开电池舱看到螺丝那贴上了保修标签就可以无视了，这种情况直接认定为此地无银三百两吧。

0——日本，PSP-3000
1——北美（含加拿大），PSP-3001
2——澳洲（含新西兰），PSP-3002
3——英国，PSP-3003
4——欧洲（含除英国外的绝大部分欧洲国家），PSP-3004
5——韩国，PSP-3005
6——香港、新加坡，PSP-3006
7——台湾地区，PSP-3007
8——俄罗斯，PSP-3008

3.主机序列号：序列号的检查很简单，主要看格式和号码是否对应，PSP-3000主机港版及日版的机身序列号格式都是：AA-BBBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X，前三段为2+8+7，总计17位。而欧美版的序列号格式AAACCCCCCCB-PSP300X，3+7+1，总计11位。无论港版日版美版欧版其中CCCCCCC部分的7位数字应该要与电池舱内标签上的数字相符。至于PSP go，采用的序列号规则与PSP-3000基本一致，只是末尾的PSP300X写为PSPN100X。并且机身序列号需要推开滑盖后才能在背部找到，序列号标签贴纸CCCCCCC部分的7位数字，必须与机身激光蚀刻的号码一致。至于末位数字X，相信了解PSP的玩家也都知道，这主要代表主机的地区版本，这里也要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该与系统中对应的时区相匹配，有一点不符这台主机就是翻新机了。

关于正版游戏的开销

因为现在能买到的大多都是正版游戏，所以在最后笔者也简单介绍一下今后的游戏消费，对于PSP-3000，因为是实体UMD光盘，所以售价较高一些，但也有一些精美的廉价版游戏可以买到，一般的廉价版游戏都在200元左右，像《战神 奥林匹斯之链》市场价只有160元，至于新出的一些游戏就贵很多了，大概在3、400元左右，这样算来，一台PSP-3000的投入大概为1200（主机价格）+300×N（N代表游戏数量）+130（记忆棒）元。PSP go上，因为有合买这种方式，所以总体的投入比较小，而且大部分游戏的价格都比UMD光盘便宜，合买游戏一般是5个人购买一款游戏，目前大部分PSP go下载游戏是200-300元，除以5计算的话，平均每个人只有40-60元，按照平均每款游戏50元计算的话，一台PSP go的投入大概是1600（主机价格）+50×N（N代表游戏数量）元，总体上来说玩游戏可能PSP go有些优势，但由于并不是每个游戏都能找到合买对象，所以到底买哪台主机还要玩家自己来定夺了。



NDS购机攻略宝典

选择主机从型号开始

NDS目前出产了四代主机，包括最早的板砖式NDS、轻巧化的NDSL、增加了双摄像头的NDSi和屏幕最大化的NDSi LL/XL（美版主机为NDSi XL，以下统称为NDSi LL），其中早期的NDS已经销声匿迹了，目前市场上主要以NDSL、NDSi和NDSi LL为主。三台主机各有特色，所以我们先从它们之间的区别说起：



▲NDSi要比NDSL更值得选购。

·NDSi的主机屏幕从NDSL的3.0英寸变为3.25英寸，屏幕增大17%，而NDSi LL的屏幕则比NDSi还大，两块4.2英寸的液晶屏幕比NDSi又提升了将近30%；

·NDSL为四档亮度调节，NDSi和NDSi LL则有五档亮度调节，并且在按键上NDSi和NDSi LL由原先的导电胶式变为金属片式；

·NDSi和NDSi LL的CPU主频翻倍至133MHz，内存扩大至16MB，主机正面的右下方和麦克风处各新增了两个像素为30万的摄像头，可以让玩家在游戏中使用；

·NDSi和NDSi LL将NDSL上的推式电源开关改为按键式并移至下屏左侧，音量调节按钮改为按键式，放在了主机的左侧，同时还新增一个SD卡插槽，设置在了主机的右侧；

·NDSi和NDSi LL的指示灯由原先的2个变为3个并移至到转轴的左侧，从左至右依次为Wi-Fi开关、充电指示开关和电源开关；

·NDSi和NDSi LL取消了NDSL中的GBA游戏插槽只保留了SLOT-1端口，但新增了DSi Ware服务，玩家可以通过这项服务下载各种程序和游戏。

在了解到这些差别后如果你还不能确定购买哪种型号的主机，那么还可以从他们的定位上来考虑，NDSi属于NDSL的进化版，NDSi LL则属于老年版主机，体积较大不太便于携带，但有更好的显示效果，对于学生来说，NDSi LL并不十分推荐，价格略贵且不太方便，不适合拿在手里长时间游戏，NDSL则有较多的翻新机，且功能比起NDSi有不少的缩减，如果对GBA插槽没有特殊的喜爱，目前的NDSi应该为首选，况且NDSi还有行货可以选择。

主机版本和颜色的选择

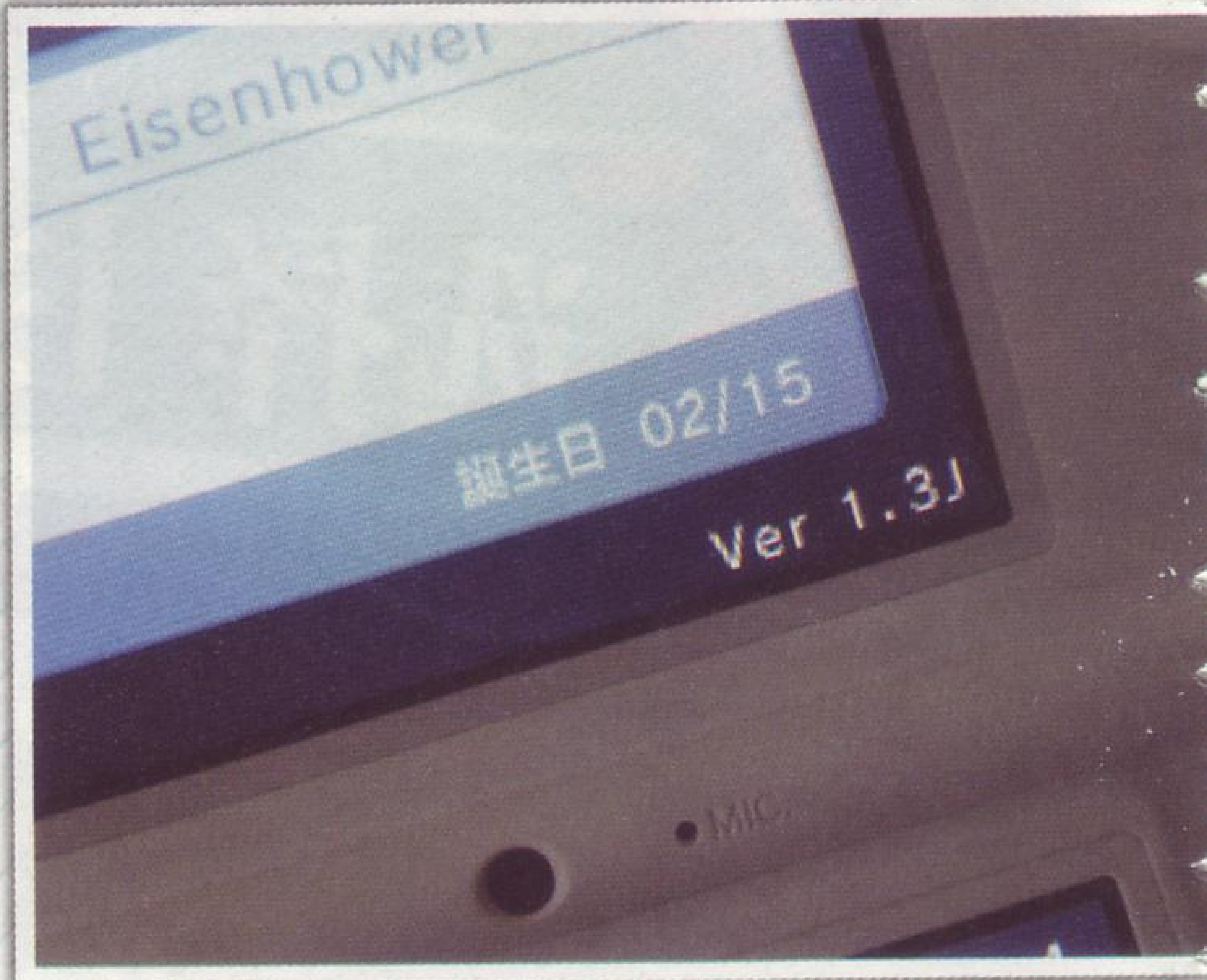
确定好购买哪种主机之后就要考虑NDS的主机版本了，查看主机的版本的作用主要是选择机器的语言，因为只有日版主机才有日语，对于某些个别的汉化游戏，例如《游戏王》等是必须在日语环境下才能玩到汉化的，其余版本的主机则需要打一些补丁才可以玩到汉化，另外对于NDSi和NDSi LL来说，不同的系统版本也会进入到不同地区的DSi商店，像是日版机器就只能进入日本的DSi商店，买到日文的DSi Ware，而美版则对应美国的DSi商店，当然还有行货版的DSi商店，里面也只有中文游戏，不过数量极少，如果想要玩DSi Ware的话，行货主机不算是一个特别好的选择。那么版本应该怎么区分呢？这里面NDSL主要是看条形码的前两位字母，其具体对应关系是：

IQ——大陆版
US/G——美版
UJ——日版
UE——欧版
UT——港版

NDSi和NDSi LL则可以通过查看主机的系统版本号来辨别，其中版本号的最后一位字母就是主机的所在地区。具体对应关系如下：

C=China——大陆版
J=Japan——日版
U=USA——美版
E=Europ——欧版
A=Australia——澳版
K=Korea——韩版

除了这些之外，版本不同，主机发售过的颜色也有区别，NDSL目前有水晶白、海军蓝、冰莹蓝、贵族粉、喷射黑、金属银、金属玫瑰、红黑色、蓝黑色八种，其中行货的NDSL没有冰莹蓝和金属玫瑰这两款颜色。而NDSi LL则只有白、黑、酒红三种颜色，行货暂未上市，所以并没有差别。NDSi的划分则比较详细，像日版主机有黑、白、桃红、黄绿、深蓝、大红、紫红、黄绿以及金属蓝这几种颜色，美版和行货就只有黑、白、桃红、冰蓝四种颜色了，如果你想要一些特别的颜色，就只能考虑日版了，另外日版主机的颜色也是最全的，如果只是普通的黑、白、桃红、冰蓝，那么还是尽量购买行货的NDSi吧。



▲NDSi的主机版本可以从系统版本号里区分。



行货主机的优势



▼ 国内玩家还请尽量支持行货。

因为NDSi有行货主机的关系，所以国内的玩家购买主机，首要还是推荐购买行货，一方面在售后上，行货主机可以享受15天包换，1年保修的良好服务（准确保修信息及条例，请以产品保修卡为准），而水货主机就只能通过水货商来维修了，这不仅收费标准不同，在维修技术上也一定不会比行货的维修人员好。另一方面在机能上，行水主机也有一些差别：行货主机的内存芯片大小为512MB，而水货主机仅为256MB；行货主机内置了简体中文，而水货NDSi只有日文、英文、法文等非汉语语言；行货主机可通吃所有分区的游戏软件，其中包括大陆版游戏，而水货NDSi无法支持中文正版游戏；行货主机随机附赠的电源为220V的国内标准电源，而水货主机大部分以110V的电源居多，玩家需另购组装的220V电源才能正常使用；行货主机提供了中文在线商店，玩家可以通过购机时获得的点数（1000点）购买自己喜欢的DSi Ware，而水货主机只能使用日文或英文的在线商店，且店里的游戏也并非中文；行货主机可购买大陆发行的神游点数卡为主机进行充值，而水货主机只能从淘宝等非官方渠道购买点数卡；行货版的主机内置了中文正版的《任天狗狗》作为首发游戏，而水货的NDSi主机什么都没有。所以综合来看，行货主机是很有优势的。





购买水货要严防翻新

当然，如果你想要买的是NDSi LL，那么你只有水货可以选择，谈起水货就不免要提到翻新了，虽然现在的NDSi LL还没有太多的翻新机，但是多少也要提防，鉴别NDSi LL是否为翻新机主要还是三点，这里和PSP非常类似，购买行货主机的玩家也要注意一下：

1.机身码和保修卡一致：水货主机的话，因为进入国内时主机和包装都是分开过关的，过关之后才重新装到一起，所以水货主机出现机身编码与包装并不一致的情况是属于正常的，但如果是行货主机，就要检查主机背部的条码与保修卡（主卡及副卡）上的编号是否一致了，同时还要确认包装内的神游产品认证单是否完好没有拆封。只有这些东西都没问题，那才能保证这台主机是全新的行货正品，否则就有可能存在翻新问题。

2.卡槽和接口的痕迹：因为NDS是插卡式主机，所以在鉴别翻新上给玩家留下了很大的便利，只要是玩过地主机，都会因为长期的更换卡带而不可避免地在金属壁上留下划痕，而且其卡槽的内部也非常容易藏污纳垢积蓄灰尘，并且相当难清理，这是我们鉴别翻新机最主要的线索之一，对于一台新主机，其接口处的金属势必是光滑锃亮而没有划痕，无论是SLOT-1插槽（NDS）、还是底部的SLOT-2插槽（GBA）都需要如此检查，而且接口的孔隙内也不会留有灰尘与污垢，如果在这些地方发现异常这台主机是翻新机或二手机的可能性就极大。



▲检查卡槽和充电器接口是最好的鉴别翻新机方法。

3.主机的按键手感：由于NDS的外壳比较好仿制，所以目前市场上已经出现了和原装主机完全一样的高仿外壳，翻新机可以从按键到转轴全部替换，所以以前那些鉴别二手机的L\R键磨损方法现在已经基本无效，大部分情况下只能靠经验去感受按键与转轴在使用时的手感进行判断，毕竟高仿模具与原厂产品还是有所差异的，按键与转轴部分的细节组合的肯定不是那么完美，一般来说，使用了高仿外壳的翻新机按键与转轴部分都会略显生涩，并且有比较明显的“阻顿”感，遇到有类似现象的主机切记不要购买，宁可多逛几家比较一下手感然后再做判断。



最后勿忘给主机“体检”

在确定主机不是翻新机之后，一般就可以购买机器了，不过因为个别主机可能还存在做工方面的一些问题，所以购买之后不妨用一些软件来测试一下主机是否健康。首先还是检查屏幕的坏点，推荐使用TestLCD.nds这款软件，它会自动切换包括黑白红绿蓝几种单色的图片，通过这些图片你就可以直接看到屏幕上的坏点了，检查的方法和PSP一样，都是从屏幕外侧向屏幕中间看，其次还要检查主机的摄像头，想买NDSL的玩家可以跳过此部，因为摄像头是NDSi和NDSi

LL上的改进，这点比较好检查，直接在菜单下按L或者R键就能进入拍照模式了，随便拍拍就好，点击屏幕右下方的小按钮可以切换摄像头，两个摄像头都要试试，别忘了就行。一般出现问题的话，主机的画面是纯绿或者黑色的，这是由于摄像头没有连接好或者坏掉了的关系。最后你还可以借助DiagnoSe这样的软件来检查触摸屏、麦克风、各个按键是否灵敏等情况，如果是NDSi和NDSi LL的话还可以自备一张SD卡拷一些ACC格式的音乐文件来测试主机的读卡能力是否正常等等。

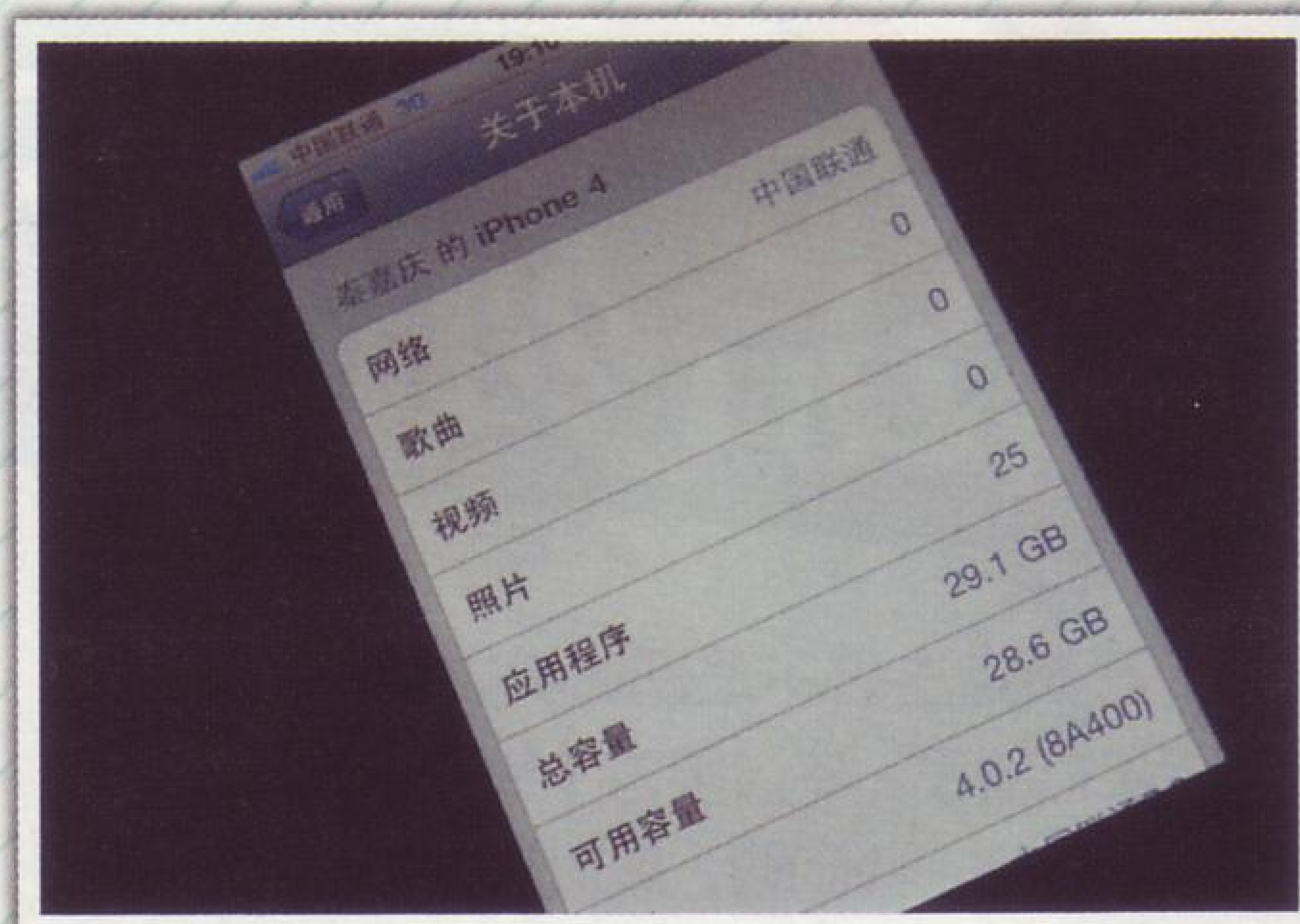


▲购买NDSi别忘了试试主机的摄像头。

iPod touch购机攻略宝典

三种容量的选择

苹果的产品有一个非常传统的特色，就是在新品上市之前，旧产品就会在一个月前就率先停产，等到新品上市之后，市场上也就再也没有之前的版本型号了，所以说现在购买iPod touch并不会为购买3代还是4代所烦恼，原因很简单，iPod touch 3已经停产一个多月了，市场上现在卖的只有iPod touch 4，况且iPod touch 4的改进幅度之大，在价格相同的情况下，你也并不需要再去买3代了吧。不过iPod touch和PSP、NDS又有些不同，它虽然在版本上没了分歧，但在容量上却有不小的差别，从小到大分为8GB、32GB和64GB三个版本，其中国内大陆行货的价格为8GB主机1798元，32GB主机2398元，64GB主机3198元，看上去价格差别真的很大吧，所以从经济状况上说，大部分玩家会选择8GB版本的主机，其实这8GB远远不够用！这是你必须知道的，8GB主机真正可以使用到的只有7GB左右（格式化的缘故），如果想要既拷贝音乐、电影，又要再玩些游戏，那根本就不够用的！现在一个普通的精品iPod touch游戏容量大概在200MB到800MB之间，至于一些日本的Galgame则会有2GB之大！而且这只是普通的IPA文件，想要把这些文件同步到主机上还需要更大的空间，譬如186MB大小的《横行霸道 唐人街战争》同步到iPod touch里就需要主机具备400MB的空闲空间以上，如果你的机器容量不够大又怎么能装下足够多的游戏呢？所以不到万不得已，一定不要选购最小的8GB主机，不是可能不够用，是肯定不够用，倘若你还想同步一个普通的720P电影，那就更痴人说梦了（目前一个普通iPod touch可看的720P电影容量都在2GB以上），别忘了你的iPod touch肯定还会装一些其他的软件、歌曲等，25万款软件8GB是没法尽情体验的，买来后你会发现你每天都在不停地删除安装删除安装，根本玩不爽，所以购买iPod touch的话，32GB的容量（格式化后有28GB）是起步，市场上的价格一般都会比官网略低，想要购买的话2000-2200元左右就能顺利买到。



▲8GB的主机满足不了音乐、电影、游戏的需求，32GB是起步。



如何才能购买到主机

一般来说，国内市面上出售的主机都是国行，但因为4代目前还未在国内上市，所以现阶段想要买到iPod touch 4还只能选择港版或者美版，美版主机可以从淘宝或者到一些专卖苹果的实体店（并非指北京三里屯和上海陆家嘴的苹果直营店）里购买，港版主机则可以选择在苹果的香港官网购买或者自行到香港购买。香港官网购买的话要需要满足两个条件，一个是自己要有双币（visa或者mastercard）信用卡，且信用额度可以支付一台机器的价格，另一个是你要有一个香港的收货地址，因为香港苹果是不会把机器邮寄到大陆的，所以必须满足这两个条件才能购买主机，否则肯定购买失败。香港的收货地址可以求助于你的亲戚朋友，他们在收到机器后需要往返到深圳发货，其中的路费和邮费别忘了给人家报销了哦，如果没有香港的亲戚朋友，那就只能在淘宝上寻找代购了，代购一般会收取6%–10%不等的代购费，另外还要看对方是否承诺包邮，一般来说，这两者的差别不大，玩家可以考虑最合适的方法。

選擇你的 iPod touch

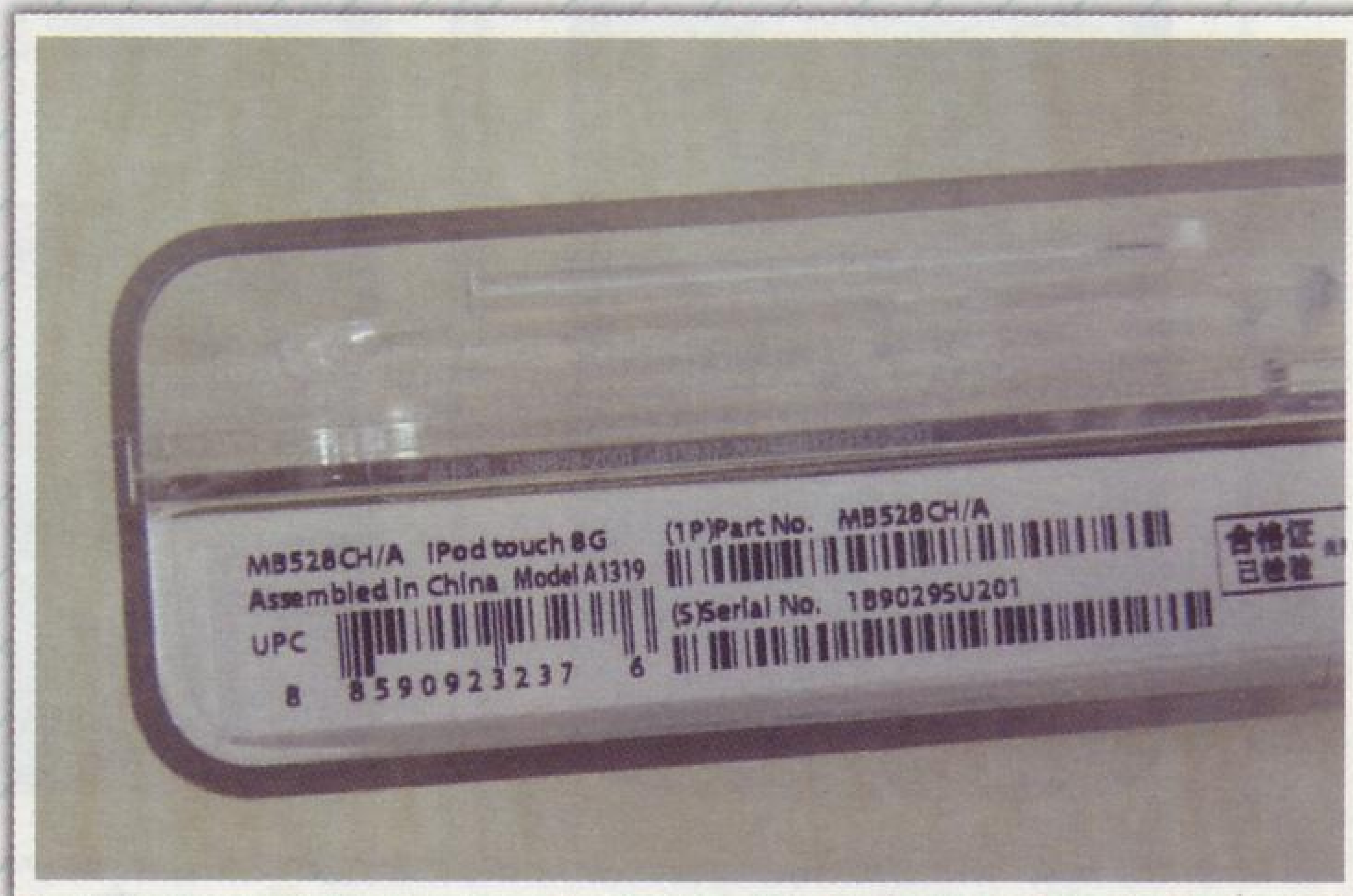
8GB1	32GB1	64GB1
FaceTime Retina 顯示器 高清攝錄 Game Center	FaceTime Retina 顯示器 高清攝錄 Game Center	FaceTime Retina 顯示器 高清攝錄 Game Center
估計付運時間: 5-7 個工作天	估計付運時間: 5-7 個工作天	估計付運時間: 5-7 個工作天
免費運送	免費運送	免費運送
HK$ 1,788	HK$ 2,288	HK$ 3,088
購買	購買	購買

■港版机虽然便宜，但不是随便可以买到的。



怎样区分主机的版本

基本上买主机的时候商家都会清楚地告诉你主机的版本，况且这也没有什么可以隐瞒的，毕竟iPod touch不像iPhone有无锁和有锁那么一说，所以只要价格合适，直接购买就可以了，而且主机也不存在翻新，iPod touch的背面极容易留下痕迹，这些是翻新不了的，而且从技术上来说JS们也根本没有翻新的能力，这点和NDS、PSP不同，所以玩家放心购买就是了，想要

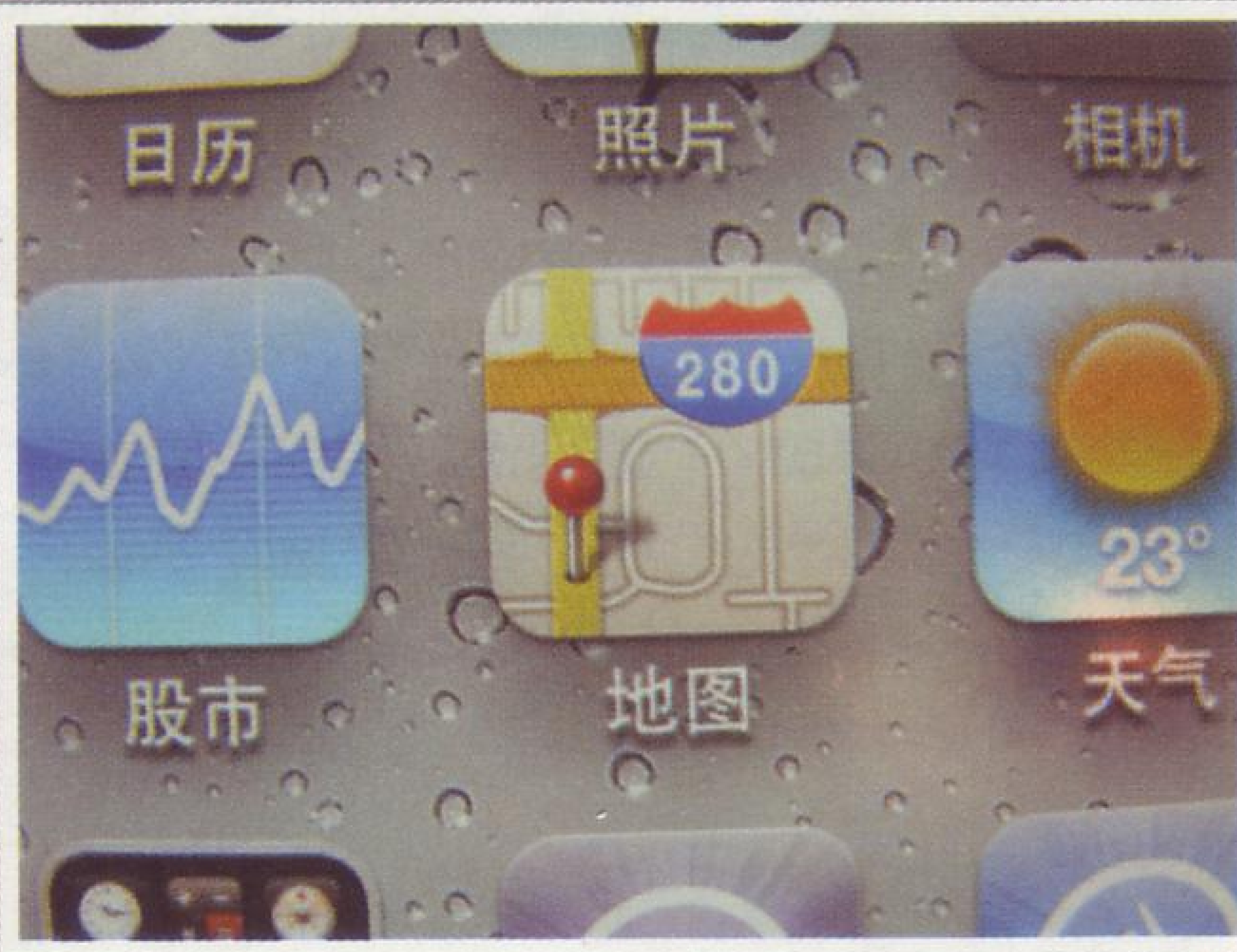


▲iPod touch的盒子底部可以看到主机的版本型号。

了解自己主机版本的话可以在点击主屏幕的设置（Settings）—通用（General）—关于本机（About）—型号（Model），看到MC046LL的字样，其中的最后两位就是机器的产地，这点也可以在盒子的底部看到，举几个最常见的版本：LL—美国，CH—中国，ZP—香港，还想要详细查询的可以登陆官网查看：http://support.apple.com/kb/HT1937?viewlocale=en_US。

iPod touch 4和iPhone 4的区别

iPod touch 4虽然在多方面进行了升级，但是和iPhone 4相比还是略微有些不同，首先在主机屏幕上，iPod touch 4使用的是LCD屏幕，iPhone 4使用的是IPS广角屏幕，这两者在侧面看的时候差别很大，此外iPod touch 4虽然支持720P拍摄，但其背面的摄像头拍出的照片分辨率很低，只相当于70W像素，并且也非背照式镜头且缺少闪光灯，所以在成像质量上和iPhone 4存在很大差距。iPod touch 4的机身内存只有256MB，这点和iPod touch 3一样，iPhone 4的内存容量则是512MB，不过机器的运行速度两只并没有显著的区别，所以这点可以不必担心。最后iPod touch 4还缺少iPhone 4的震动和听筒，而且因为目前的iPod touch 4都是iOS 4.1版本的系统，所以暂不支持越狱，市面上所流传的苹果皮520也无法在iPod touch 4上使用。不过由于iPod touch 4的高分辨率（960×640，326ppi），所以购买iPod touch 4时基本不用检查坏点问题，因为它本身已经超越了肉眼最高分辨率（320ppi），所以即便是有坏点你也看不到的，况且iPhone、iPod touch发售这几年来也没有坏点方面的问题，苹果在屏幕质量上还是非常过关的。



▲这样的分辨率基本是不用检查坏点的。


▲iPod touch 4


▲iPhone 4

在充分了解到这些掌机的选购要点之后相信你已经磨刀霍霍了吧，其实购买一台主机也并非一件难事，只不过因为国内的大环境和翻新主机的泛滥才让这门并不复杂的功课变成了很多玩家的难题，现在你只要能够熟记导购中的要点，相信这些问题也就可以迎刃而解了，另外如果可以的话，在购机时最好带上一个有经验的朋友，让他和你一起去选购主机，这样出现问题的几率会更小，最后让我们在掌机的陪伴下快乐渡过新的学期和假期吧。

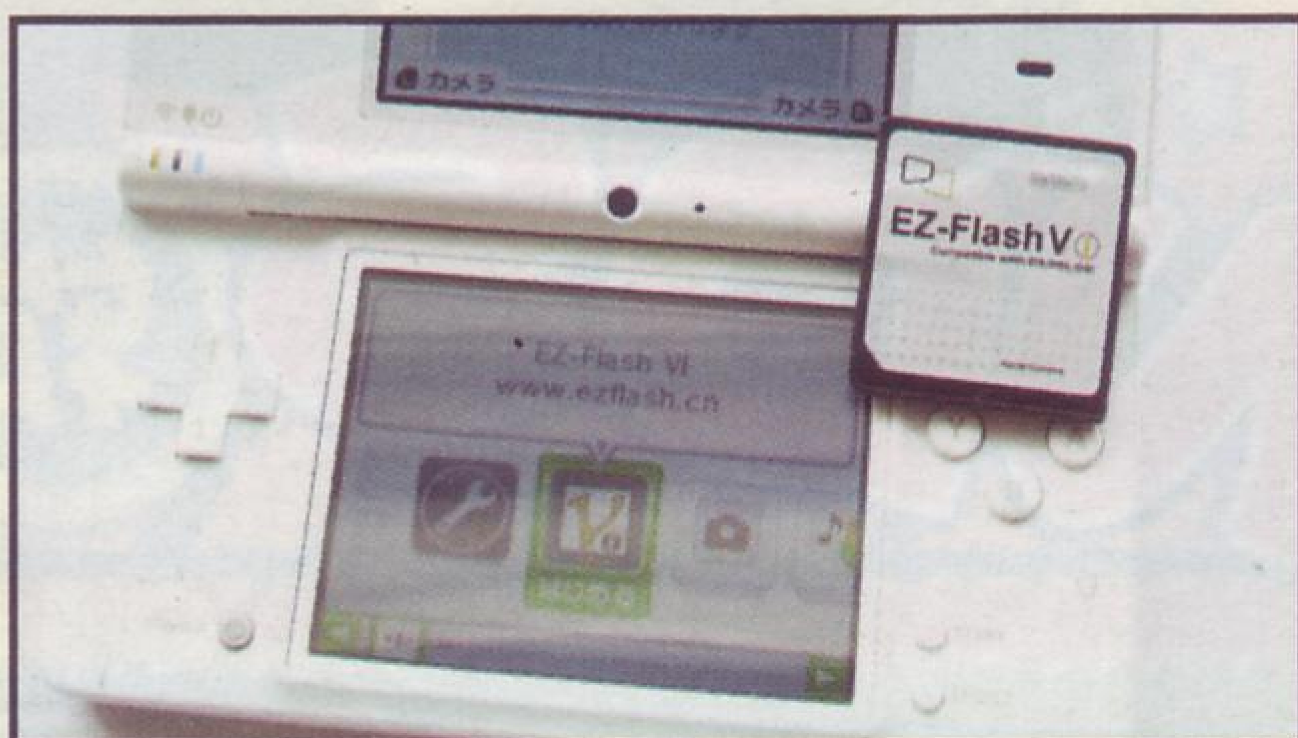
烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

NDSi启动系统更新，EZ5i等烧录卡涉险过关

任天堂于9月8日在其服务范围内向所有的NDSi用户提供NDSi系列主机的最新系统固件更新V1.4.1。任天堂表示此次升级主要是改善NDSi的后台系统性能，其余方面不会作出太大的变动。经过测试，升级到V1.4.1系统版本的NDSi确实在内置菜单和操作内容上没有任何改进，但除了EZ5i之外的所有烧录卡均全军覆没，并不能在最新系统上运行，这其中也包括了前段时间刚刚发售的DS TWO，而EZ5i作为惟一一款原生支持V1.4.1系统版本的NDSi烧录卡也让玩家看出了这家老牌烧录卡厂商的底力，此外，备受关注的行货主机也在第一时间跟进了此次系统更新，不过更新后的系统版本为V1.4.2c，但其实质更新和任天堂发布的V1.4.1一样，只是行货主机在版本号上的一些差别。最后这里提醒玩家，如果目前没有登陆DSi商店购买DSi ware游戏软件的需要，请不要轻易将DSi系统升级成最新的版本V1.4.1，如需更新请在烧录卡支持系统更新后再将主机进行升级，以免发生杯具。

目前支持NDSi最新固件V1.4.1烧录卡名单：EZ5i（原生支持，不需升级）、DS TWO（光盘内附升级包）、AK2i（光盘内附升级包）



▲原生支持NDSi最新固件的EZ5i再次体现出老牌烧录厂商的卓越实力。

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M71 v4.8e X
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在9月14日发布了G6/M3DS系列烧录卡的最新系统升级，这次升级主要还是改进了上一版本内核v4.8c X残留的部分游戏兼容问题，其余方面则并没有太大的改动：

·修正了《金属战斗陀螺 钢铁战魂 爆神须佐之男来袭！》（5107）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《橡皮擦君 战斗大节日》（5113）回避码对策问题以及在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《六角猜谜2》（5120）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（5121）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·解决了《我的宠物 仓鼠巨星》（5123）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线》（5126）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《妖精的尾巴 激斗！魔导士决战》（5130）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《重装机兵3》（5132）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《假面骑士战斗：卡片大战》（5133）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《巫术 忘却的遗产》（5140）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·解决了《好喜欢铃木君！ 四个铃木君》（5144）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《职业摔跤鉴定DS》（5152）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《俄罗斯方块聚会》（5153）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《战斗之魂DS》（5155）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《光之美少女 时尚合集》（5163）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《海贼王 巨人之战》（5195）回避码对策问题，现在可以正常游戏。

玩转NDS

VOL.82 文 小超





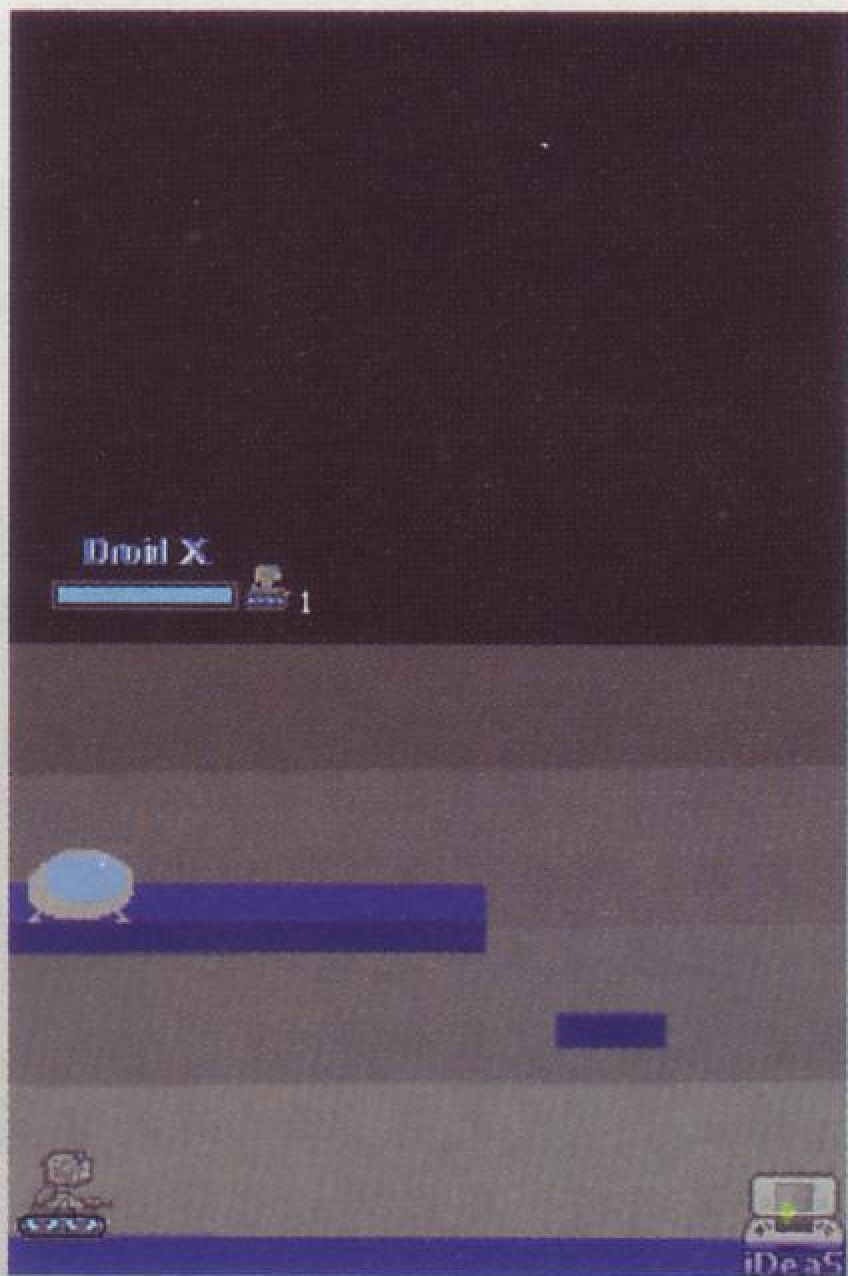
今年的中秋节和国庆节挨得特别近，使得假期全都挤到一起去了。由于数个周末都需要调休，更让人觉得一头雾水。9月18日周六休息一天后，要接着工作3天，再休息3天，然后再工作6天，再休息7天。以往的节奏完全被打乱，还真有点不适应。下面看看最近NDS上有哪些新软件放出吧。

NDS软件学院

软件新闻

《Droid X》新版发布

NDS上的动作游戏《Droid X》于9月18日放出V2.0版。游戏中玩家要操纵机器人去收集能量块以便启动飞船去营救他人。游戏标题画面，按START键开始游戏。游戏中，用NDS的十字键控制机器人移动，按A键跳跃，按B键捡起能量块。游戏的画面比较简单，作者还需要继续努力哦。



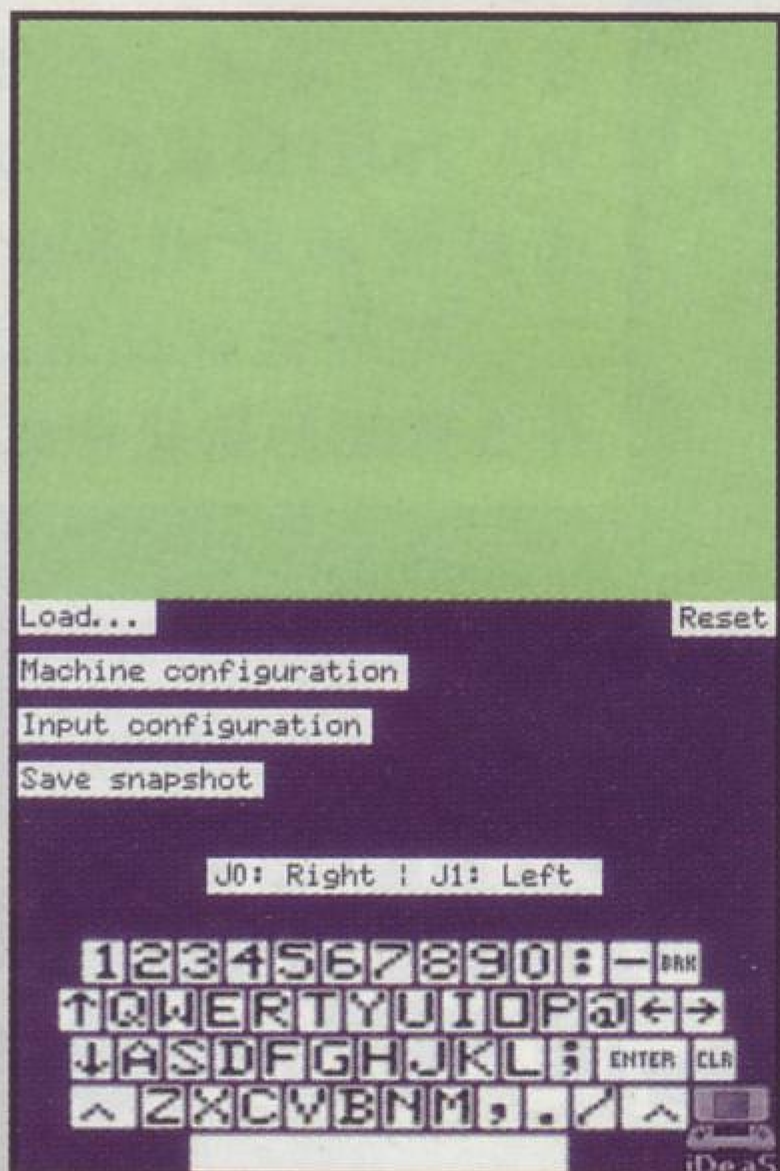
Woopsi新版发布

NDS上的仿Windows程序Woopsi于9月16日放出V0.99.5 Beta版。新版加入了生成演示的功能；新增了矩形绘制功能；去掉了删除、重绘等不常用的小工具；修复了演示以及文本方面的内存泄露问题；改进了双击以及键盘的反应时间；修复了文本框的定位问题。Woopsi的设计初衷不错，特别针对NDS只有一个触控屏，引入了双屏互换的思想，让用户可以对两个屏幕进行触控操作。最近作者也加快了Woopsi的开发进度，相信V1.0版的发布应该为时不远了。



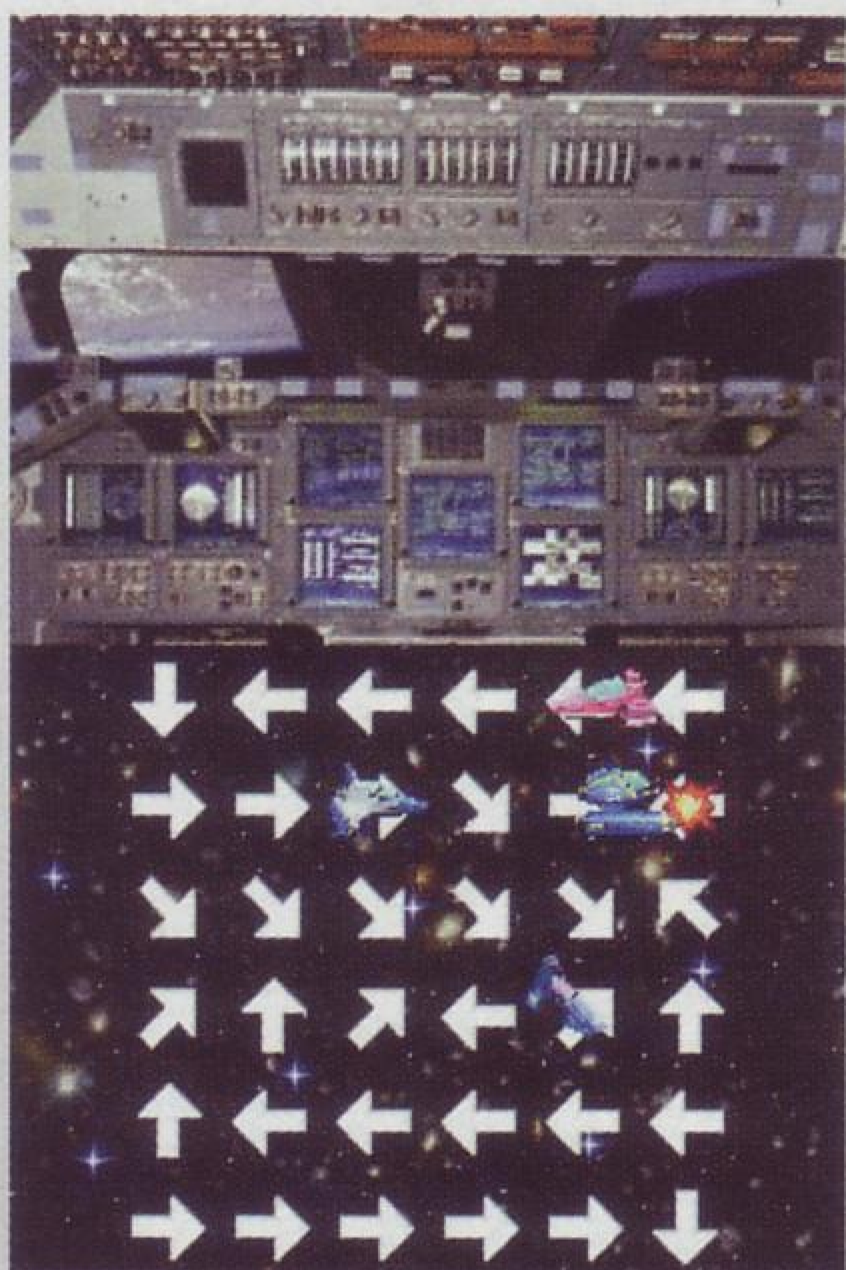
XRoar新版放出

NDS上的Dragon、Tandy Colour（CoCo）模拟器XRoar于近日放出V0.24版。新版改进了ALSA音效模块；修复SDL视频模块的错误；能够直接载入Dragon DOS二进制文件。XRoar是一款可以在Linux、Unix、Mac OS X、Windows、GP32、NDS等多个平台上开发的Dragon模拟器。由于Tandy Colour（CoCo）电脑与Dragon有着相似的硬件构造，所以XRoar也能模拟Tandy Colour的1、2两种模式。在NDS上运行XRoar后，上屏显示运行代码，下屏则显示虚拟键盘。



《Sound Way》新版推出

NDS上的同人游戏《Sound Way》于9月5日放出测试版。游戏基于《Electroplankton》内含的迷你游戏，玩家需要通过改变箭头的方向来演奏音乐。游戏标题画面，按NDS的X键开始单人游戏。游戏中，直接点击箭头可改变箭头本身的方向，按NDS的START键保存进度。



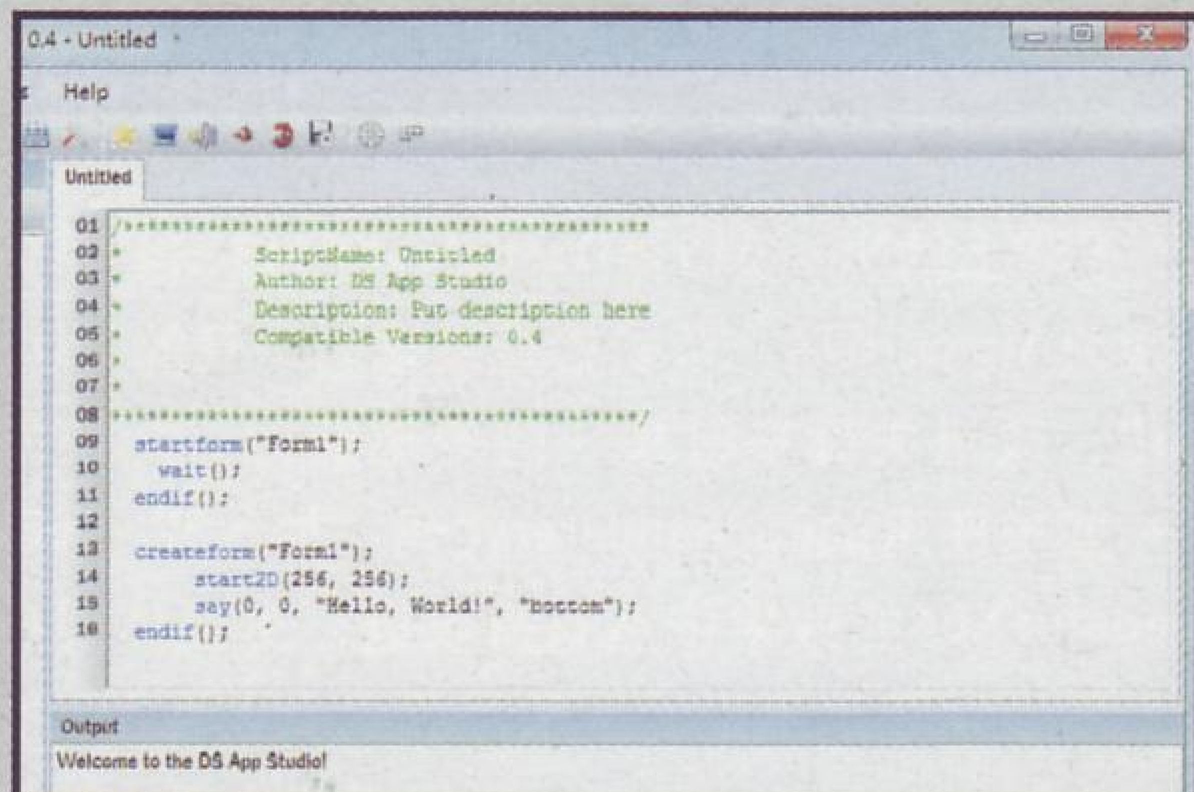
iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于9月6日放出V1.0.3.7 Beta版。新版修复了删除图形上下文的错误；解决了DIVCNT、SQRTCNT注册的问题；加入了对3D rear-plane的支持；修复了混合模式中的纹理错误。经过数年的更新，iDeaS日趋成熟，可以运行绝大部分的NDS游戏。不过限于NDS构架的复杂性，还是有部分游戏运行起来不流畅，或者有这样那样的错误。3DS即将发售，估计电脑上的NDS模拟器不会有太大进展了。



DS App Studio新版放出

电脑上的NDS软件开发工具DS App Studio于9月11日放出V0.4版。新版修复了一些小错误。在电脑上安装DS App Studio后，用户可以方便地开发NDS用的自制软件。DS App Studio的界面简洁，操作简单，用户能够很容易的建立新项目，对代码进行修改，并可以直接调试代码。DS App Studio还支持导入声音、背景以及插件的源文件。基本版是免费的，软件还有PRO版，功能更强大，不过是收费的哦，价格要7.99美元。如果你对软件开发有兴趣，可以去软件的官方网站看看，网址是http://www.awsomisoft.co.cc。





玩转PSP VOL.82

栏目主持：酷洛洛



今年TGS猛料依旧一箩筐，但惟独没有PSP2的新消息，让酷洛洛很是失望，近期PSP破解进展又陷于胶着状态，眼看一个U盘大小的“电子狗”打破PS3长久以来的石城汤池，这鲜明的对比多少令人唏嘘。好了，题外话就说到这，看看本期有什么好玩的新软件吧。

PSP软件学院

破解工具

一步到位游戏破解工具ISO Tool 1.73更新



相信许多同学都用过ISO Tool来破解最新游戏镜像吧，如今除了普罗米修斯系统的用户，新游戏都需要打入普罗米修斯模块才能在自制系统上运行，但对于电脑基础较差的同学来说，自己手动嵌入模块会多少有点麻烦，因此整合普罗米修斯模块补丁功能的ISO Tool可以极大方便玩家进行游戏破解。在9月中旬该软件从v1.72、v1.73、v1.74更新到v1.75，这四次更新并没有特别增加某些新游戏的破解兼容（不如说近期没加密的新游戏）。只是稍微修改一下用户界面、修复一些垃圾数据和部分老游戏的兼容问题。不过此工具依然是目前记忆棒内的必备之物，当碰到加密的原版游戏时他就能大派用场了。

模拟器

N64模拟器DaedalusX64更新



PSP上的N64模拟器DaedalusX64依旧马不停蹄地更新版本，最新版为Alpha 574，节省检查纹理时消耗的CPU，改进了纹理的检查工作；改进关键按键模块的处理能力；加快内存的传输速度；删除一些未使用的PSPRenderer代码；加入32/16Bit两种显示模式等。DaedalusX64的效果依然有待改进，主要体现在游戏兼容上，3D游戏支持效果还是不错的，虽然偶尔有点拖慢，但基本不影响正常游戏；但2D游戏就相当糟糕，贴图频频出错。而经过频繁的更新，模拟器的效果也没有显著的提高，难道如今DaedalusX64已经步入瓶颈？

破解新闻



在PS3上运行PSP游戏？

一旦游戏主机遭到破解，除了玩盗版，运行游戏ISO外，各种稀奇古怪的新功能亦会应运而生，例如以下这段破解新闻。近日有黑客成功在PS3上运行PSP游戏。在该作者发布的视频中，测试游戏为PSP版的《横行霸道 唐人街战争》，作者在PC上通过一个小程序对PSP游戏ISO进行处理，然后在经PS3电子狗破解的PS3主机上完美运行。目前作者尚未发布这个程序，而且PS3的破解假视频从来就不少见，是真是假估计就只有作者知道，但假如真可以实现在PS3上玩PSP，那买不了破解版的PSP玩家岂不全跑去买PS3？

同人游戏

3D生存射击游戏：《方块打丧尸》

《方块打丧尸（Cubic Zombies）》是一款自制的同人小游戏，游戏中玩家要操纵由立方体组成的机器人，手持机枪消灭从画面四周涌来的立方丧尸，3D的战斗画面在同人游戏中可谓相当难得，子弹的光影效果也相当不错，就是操作有点复杂，需要一定时间才能够习惯：L/R为开火、摇杆为同射击方向的移动、△□×○为不改变射击方向的移动；要一边移动一边转换射击角度就必须把△□×○和摇杆同时组合使用。当画面左上表示体力（Health）的数值降至0时游戏就会宣告结束，如果这时按START键玩家就可以重新游戏。



惊恐不眠夜：同人游戏《不死惊魂》

似乎老美玩家都喜欢打丧尸，以下介绍的这款同人游戏同样是一款打丧尸游戏，不过相比《方块打丧尸》，酷洛洛认为这款《不死惊魂（Undead Terror）》要刺激不少，本作是一款类似塔防类的小游戏，玩家要用枪射杀不断从对面冲过来的丧尸群，不同的枪械其威力、弹数、反冲、上弹速度都各不相同，根据状况如何合理运用枪械消灭丧尸是游戏的关键，每当有丧尸走进玩家区域，右上方的血槽就会减少，血槽耗尽游戏就会宣告结束。本作还荣获NEO FLASH2010秋季大赛上的最佳画面奖项。



万智牌同人游戏《Wagic The Homebrew》中文汉化版测试登场

同学们还记得酷洛洛在138辑《掌机王SP》中介绍的万智牌游戏《Wagic The Homebrew（简称WTH）》吗？这是一款可以通用于PC和PSP平台的万智牌同人游戏，游戏素质相当优秀，绝对值得向万智牌迷和有意接触万智牌的玩家推荐，遗憾的是游戏并不提供中文界面，给玩家增添了不少门槛。现在有国内玩家对其进行修改，对游戏界面和卡片进行汉化，更得到了《WTH》制作团队的认可，该版本为《WTH》beta1.2.1的非官方汉化测试版，据汉化作者表示，如无意外《WTH》制作团队将会在下一个正式版中加入此中文界面。PSP安装与运行方法与一般自制程序无异；如果玩家想在PC上运行《WTH》，只需在程序文件夹内运行“wth0121.exe”应用程序即可。另外由于程序文件较多，在PSP上运行前会有一段较长的读取时间，耐心等待程序界面出现就可以进入了。





掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

九月下旬的掌上设备主角绝对是iPAD(其实也不见得掌上)，首先是行货的上市，然后就是卖场里的大部分小店家悄悄把招牌上的PSP Logo给撤了下来，换成那个被咬掉一口的苹果标志，显眼的展柜也堆头上了iPAD的盒子极其周边的配件。没办法，市场是残酷的……



6.20版小P长期不能破解直接导致了一些小店的主营利润点消失，换产品也是意料中事。像当年3000型不能破解一样，一些小店居然直接转型卖当时最时兴的GPS导航产品。那边厢PS3破解势如破竹，这边厢的好消息什么时候才有呢?

本期的小P价格平稳，黑白两基础色里黑色报1175元，白色、银色同为1210元，彩色系里较受欢迎的红色、紫色、蓝色报1250元，次之的黄色、绿色报1235元。 基本和上旬报价持平。至于能破解的5.03版本，继续着其象征式的玩笑价2160元。卖场里现在能买到的基本是6.20非破解版，有购买需求的玩家朋友这段时间出手是一个好时机 ，等到国庆黄金周长假期来临，卖场里的小P报价将会有一次小涨。购买彩色系的朋友要注意一点的就是换壳机，因为基础色系和彩色系存在着差价，批发市场里大量出现彩色系的山寨仿冒的彩色外壳，根据价格的不同，成品细腻程度不同，其最高价格产品细腻程度号称一比一，笔者有幸观摩过该产品，无论从手感、质地、用料方面跟原装非常接近。不是经常把玩大量小P的玩家朋友很难分辨，但假的真不了，其破绽就在于结合位置边缘的手感和缝隙，毕竟其低价模具出来的产品肯定比不上大厂的模具产品。某些立心不良的商家大量吃进这些外壳做换壳机用，从中谋取差价利润。广大玩家朋友在购买彩色系的时候一定要擦亮眼睛、仔细观察分辨，有时间的最好货比三家，多看上几台。

任系掌机行情稳中有降，神游行货版iDSi黑白两基础色报1200元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。其基础色报价已经低于水货价格。建议有购买需求的玩家朋友优先考虑，毕竟行货享受的售后服务这点是买水货比不上的，况且现在还有价格优势。NDSi黑白两基础色和冰蓝色报1230元，蓝色报1310元、绿色报1270元1310元粉红色报1270元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了。倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



作为一直以来最为坚固的堡垒，PS3的破解宣告了本世代所有主机已经在主战场全面沦陷，随之而来的必然就是官方系统升级与破解的战争。而另一边PSP－3000在市场上的实际销售情况并没有太大的改观，价格方面蓝色单机的零售价为1250元，同时这也是价格最贵的颜色，往下依次是红色，紫色和粉色阵营，价格在1200元，绿色、黄色、白色、银色1170元，黑色1150元。需要提醒大家的是，现在组装16GB的记忆卡价格跳水，200元到220元基本即可入手，性价比远高于8GB记忆卡，建议购机时直接选择16GB卡一步到位，这样一来1400元到1500元之间便可以买到16GB的主机套装，然后便可以等待年底《怪物猎人 携带版 3rd》的降临。

不过NDS已经先于PSP放出了自己的“怪物”，《口袋妖怪 黑·白》的正版卡带无疑是这一时期市场上受关注度高于主机的热门软件。由于存在大量的官方下载，以及玩家娱乐收藏的需要，《口袋妖怪 黑·白》让越来越多的玩家已经开始选择正版卡带进行游戏，考虑到游戏本身的超高素质和长期的耐玩度，首发400多元的价格也基本上算是可以接受。主机方面黄色、绿色、蓝色的NDSi LL较多的出现在市场上，1400多元的价格算不上便宜，倒是韩版的NDSi价格较低，单机在1100元左右。



秋老虎实在厉害，这几天的闷热天气让我差点以为自己是在六月。托中秋节的福，最近市场稍微有了点起色，估计是大家发奖金的发奖金，领零花钱的领零花钱，手头都比较宽裕吧（偷笑）。

虽然销量整体有所提升，但是掌机市场还是不太乐观，5.03可破解的PSP已经进不到货了，存货的销量依然居高不下，不得不承认，PSP的生命力在国内真的如小强一般，数码产品经过5年居然还能涨价，也真是奇观了。全新机批发价目前稳定在2000+，颜色什么的基本只有黑或白了，估计下次报价就直接没有了。5.50以上未破解的PSP价格变化不大，原因很明显，因为破解的情况也变化不大，说白了就是压根儿没什么乐观的消息。鉴于现在5.03翻新机太过泛滥，新机又大多是以前有瑕疵的存货，5.50以上未破解的机器还是现在入手PSP的首选。总之还是先靠正版游戏和模拟器解解馋吧。

配件方面最近有比较明显的跌价，特别是记忆棒，下调了40元左右，所以对大容量记忆棒有兴趣的玩家可以考虑入手了。烧录卡变化倒是不大，不过这种情况持续不了多久了，这个月底的3DS发售信息估计会导致烧录卡等配件价格大跌吧。

有一个问题想单独提出来说下，很多玩家不注意新闻，用NDSi上网结果导致升级成了1.42不能使用烧录卡，DS Two不愧是最贵的烧录卡，第一时间放出了更新补丁，其他烧录卡也在陆续出补丁，一些冷门烧录卡则彻底杯具。建议大家用掌机上网之前先了解下新闻，特别是升级前，一定要先确认有没有什么不良后果，这次好歹还有补丁，要是下次没办法破解，可就得不偿失了。



在PS3主机证实被破解后，PS3的销售也异常火爆，价格也上升不少，目前160GB报价是2650元，320GB报价是2750元，给国内场带来的生机。昨日Sony公布了将于2010年11月18日发售PSP-3000新款颜色的特惠包，这次是具有双重颜色的特别数量的限定版主机，有红黑和白蓝两种，价格预定为17800日元，时尚个性的外观一定会吸引不少的潮流玩家。近日来，关于PSP-3000 6.20破解仍然没有任何消息，而市场上能破解的5.03版本机器更是罕见了，大多数都是翻新机器，价格也是突破了1800元，提醒玩家朋友谨慎购。破解只是时间问题，想买个实惠的朋友可以购买6.20版主机，省下将近千元不说，且机器质量是最有保证的。目前，PSP-3000黑色报价是1150元，白色和银色是1230元，其他彩色机器是1250元。笔者在走访中看到不少捆绑版主机，如白色最终幻想版包括：PSP-3000白色6.2主机+正版UMD最终幻想纷争+白色皮包+机身贴纸+皮质手绳，这样的豪华版主机售价仅为1280元，配上8G记忆棒和屏幕贴膜等必要配件一套仅需要1480元，是非常值得推荐的！在Sony公布发售新款颜色的同时，任天堂传来新消息，将在10月8日欧洲发售NDSi LL版主机，这是在日版之后，NDSi LL首次进军欧洲市场，届时将发售黄色、绿色和蓝色三款颜色。目光转向国内，国内市场上，有行iDSi的支持，主机价格一如既往的稳定，4款颜色价格报价还是1230元，有行货的质量保证，想要购买NDSi的朋友，行货是最好的选择！

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1490	2150	1175	840	1200	1230	1450	250	165
北京	绿洲电玩	1480	2000	1180	760	1100	1220	1400	210	140
上海	新亚电玩	1650	2100	1250	900	1290	1300	1450	200	120
陕西西安	快乐多电玩	1400	1800	1150	900	1220	1230	1450	165	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1500	1980	1070	750	1100	1200	1360	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1470	1150	800	1130	1190	1360	160	100
安徽合肥	大拇指电玩	1450	2000	1150	780	1150	1200	1400	130	90
四川成都	海豚电玩	1450	1950	1100	830	1180	1130	1330	150	90
福建厦门	快乐多电玩	1500	1850	1200	880	1150	1260	1500	260	160
江苏苏州	哇靠电玩	1480	2080	1180	840	1180	1220	1380	180	120

硬件短消息



盼星星，盼月亮，苹果的iPhone 4终于确定于9月25日正式在国内上市了。联通和苹果专卖店将同时发售机器。行货版16GB容量的iPhone 4售价为4999元。如果你打算用联通3G电话卡，可以选择更加优惠的套餐签约购买。每个月消费286元的话，连续消费24个月，可以免费获得一部16GB容量的iPhone 4。虽然286的月消费有点高，但诱惑力还是很大的。有了上次iPhone 3GS定价过高的教训，苹果和联通都开窍了。这次iPhone 4的定价还算厚道，毕竟低价才能高销量。下面看看进入秋天后，有啥有趣的周边问世吧。

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

NDSi LL套装

品名：NDSi LL Starter Pack
种类：套装
出品：Logic 3
对应机种：NDSi LL
官方价格：19.99美元



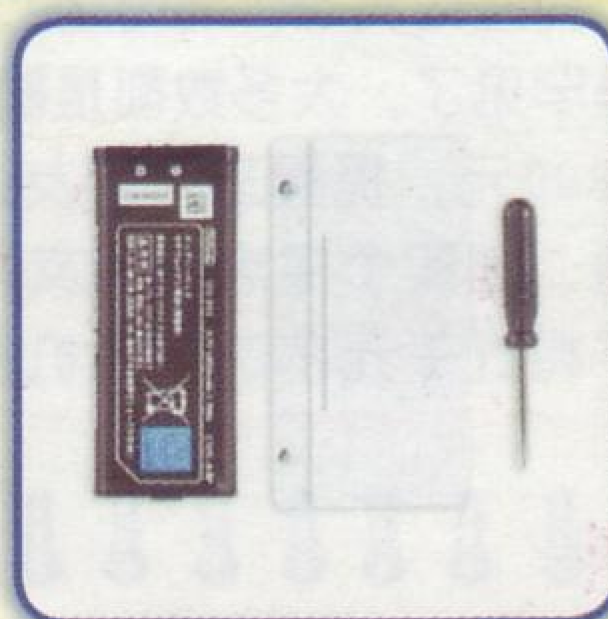


套装产品虽然配件众多，但也可以做得个个精致。这款NDSi LL专用的套装产品便是如此。产品中包含了主机保护包、屏幕保护膜、腕带、USB充电线、车载充电器、耳机、触控笔、游戏卡带盒等众多配件。每个配件的做工上乘，颇具实用性。套装有蓝色、红色、银色等多种颜色可选，根据自己的喜好以及主机的颜色选择吧。

NDSi LL代用电池

品名：NDSi LL Battery Pack
种类：电池
出品：CTA
对应机种：NDSi LL
官方价格：19.99美元

任天堂的GB、GBA等掌机都采用的是干电池，因为当时充电电池技术还不太成熟。任何充电电池都是有寿命期限的，NDS中虽然采用的是锂电池，但同样不可避免。当你发现NDS的使用时间缩短后，就可以考虑为其更换电池了。这款CTA推出的代用电池适合NDSi LL主机，电池的容量达到了1600毫安，使用时间丝毫不逊于原装电池。为方便玩家更换电池，产品包装中还附赠了小型螺丝刀，正好可以拧开NDSi LL主机电池盖上的螺丝。



NDS屏幕保护膜

品名：NDS Screen Protector
种类：保护膜
出品：Mad Catz
对应机种：NDSi/NDSL
官方价格：5.99美元

NDS的触控屏很容易被划伤，所以刚入手新机的时候，就应该第一时间贴上一层保护膜，保护屏幕不受伤害。这款Mad Catz出品的保护膜，分别对应NDS主机的上下屏，通透性好，不会降低屏幕亮度。日后将保护膜撕下来，也不会留下胶状物。套装中还赠送了3支触控笔，非常实惠。





《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》保护包

品名：Monster Hunter Bag
种类：保护包
出品：Hiro
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：1600日元





CAPCOM的大作《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》已经发售，相信各位猎人们都已经沉浸其中了吧。这款保护包则以艾鲁为主题，特别为猎人而准备。包包适用于除PSP go之外的所有PSP机型，外形设计为猫猫的样子，还有两只猫耳朵，很可爱哦。包包的质地柔软，手感不错，侧面还有拉链，防止机器滑出。《MHP3》已确定于今年年底发售，发售之前，买个包包耐心等待吧。



UMD光盘包

品名：PSP UMD Soft Case
种类：保护包
出品：Intec
对应机种：PSP
官方价格：4.99美元



记得PSP刚刚发售那会，对小小的UMD光盘充满了好奇。不大的盘面中却能存储1.8G容量的数据。如今，仍有不少玩家有收集UMD游戏的喜好。娇贵的光盘自然要好好地放起来，而这款光盘包绝对是首选。产品设计类似普通的CD光盘包，采用活页设计，可以塞入最多8张UMD光盘。包包的外面有拉链，可以防止光盘掉出。



NDS卡带盒

品名：Game Cards and SD Cards 12 Game Clear Case
种类：卡带盒
出品：Power A
对应机种：NDS
官方价格：9.99美元





既然PSP的UMD光盘有了归宿，那也给NDS游戏卡带找个住处吧。如果你手中的NDS游戏卡带比较多，那可以考虑买几个Power A出品的卡带盒。产品采用了多层设计，每一层分为4个小格，其中3个小格用来放NDS游戏卡带，1个小格用来放SD存储卡。整个盒子一共可以容纳12枚游戏卡带以及4枚SD存储卡。产品采用了高硬度塑料，外表透明，可以看清楚卡带的封面。产品有红色、蓝色等多种颜色可选，卡带多的话，每种颜色都买一款吧。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE


苍穹 提供

《大神传 小小太阳》的周边产品

Capcom制作的NDS游戏《大神传 小小太阳》尚未发售，官网却早已经从5月底就开始推出了一系列的周边产品，声势可谓浩大。《大神传》的这个所谓“祈福计划”目的便是双管齐下，在利用各种周边产品取得收益的同时，也能为即将发售的游戏扩大影响力。下面就让我们一同看看卡社为这款人气作品设计了哪些周边商品吧！





幸运护身符

发售时间：2010年5月31日
售价：840日元

护身符在大部分日本神社都有出售，而这款名为“天照”的护身符正面是PS2游戏《大神》的主角形象，背面则印有四叶草的LOGO图案，相当具有纪念意义。另外两款以《大神传》主要角色小照和国主为主题的护身符则是配套出售的，不过价格上没有优惠。

毛茸茸浴巾

发售时间：2010年7月 | 售价：2940日元

想必有不少女性玩家在看到小照的可爱形象时都会两眼发光，如果能抱着这样一条毛茸茸的宠物该多好呢？这款浴巾就是为此而设计的。浴巾的触感舒适，共有红、粉两种颜色，其上的纹理与小照身上的如出一辙，用这条浴巾裹着枕头抱在怀中的话，或许可以满足一下玩家的需求？(笑)







大神降临亲子茶杯(2只装)

发售时间：2010年6月30日 | 售价：3150日元

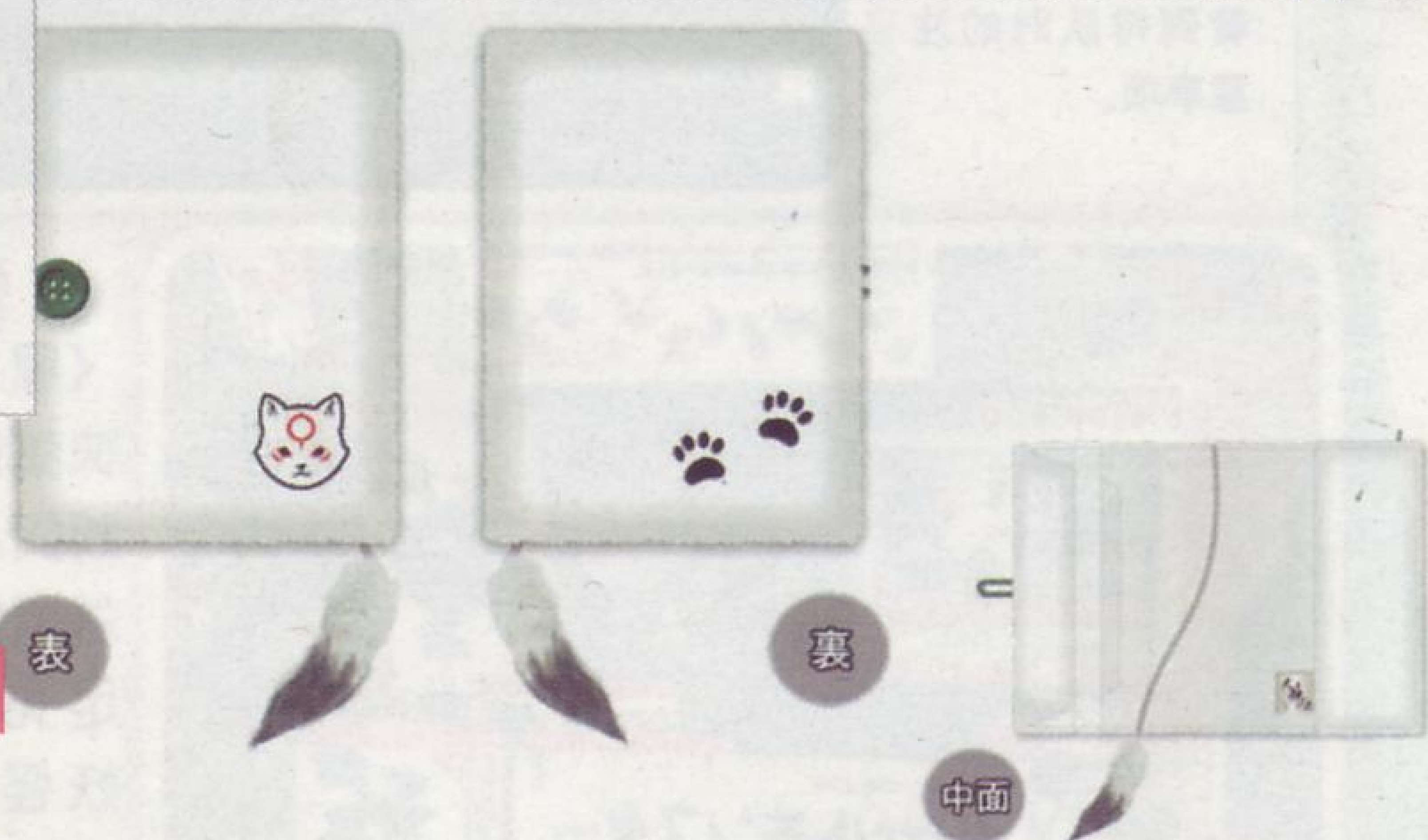
承装茶杯的木盒极富自然气息，而分别以天照大神、小照与国主为图案的茶杯，一个代表过去的经典作品，一个则象征充满新意的续作，这也是将其命名为“亲子”的原因。茶杯的表面在平时是文字，而在倒入热茶后，底下的精美图案就会渐渐浮现出来，无论是粉色的樱花瓣飘落，还是大神降临的动感都能很好地表现出来。



小照毛绒绒抱枕

发售时间：预定2010年10月 | 售价：5040日元

抱着浴巾还觉得不够的玩家可以关注一下这款周边，全长45cm的抱枕完美地还原了小照的可爱体态，抱着它玩《大神传》的话应该会别有一番滋味吧！



小照毛茸茸书套

发售时间：预定2010年10月 | 售价：1890日元

书套的正面是小照可爱的头像，背面则是肉呼呼的脚掌印，作为卡扣的“八咫镜”是由绿色的纽扣制成，而书套内还有一条毛茸茸的尾巴可以用作书签。这款产品可谓可爱度与实用性兼并，不过由于尺寸的关系，只能用在文库本(即32开)大小的书籍上。





小照毛茸茸拖鞋

发售时间：预定2010年12月
售价：3150日元

拖鞋前端是可爱的小照头型，鞋表面则使用了毛绒材料，能让使用者在寒冷的季节感到温暖。这款拖鞋全长约28cm，适合成年人使用。



提供

《口袋妖怪 黑·白》发售，秋叶原多店当日售罄！

9月18日是TGS公众开放日的第一天，一大早海滨幕张的国际展览中心前就排起了长长的队伍，不过这天热闹的可不只有这里。在秋叶原，各游戏店前也是人头涌动，皆因这天也是NDS超级大作《口袋妖怪 黑·白》的发售日。

这天正好撞上星期六，所以有很多玩家一大早就来排队，不少游戏店前都可以看到队列，其中又以Softmap这些有价格优势的大店为首，并且这些店都特别设置了等候区，以免影响人行道上的行人。



■天还未亮就animate前就已经出现了排队等候的人，据说第一位是昨晚来的。



▲Yodobashi-Akiba自己的等候区，牌子上可以看到排队时的注意事项。


◀Softmap在7点左右的情况，人还不算太多。

■Yodobashi-Akiba的队列，在8点左右时排队人数就已经到突破了200人。



▼Softmap的《口袋妖怪 黑·白》价格，非常有诱惑。

到了10点开店后，这些店里就全被买《黑·白》的人占据，不消一会，《黑》版很快就售罄，而紧接着没过多久《白》版也卖至断货。从下午开始，想在秋叶原买《黑·白》就只能去中古店或者一些规模较小的店面了，足见《口袋妖怪》的人气之高。



◀石丸电气的售罄告示，并接受下次进货的预约。



▲下午少数还有货的店家之一，价格就不用奢望有优惠了。顺带一提，乌冬的《黑》也是在这买的。


◀Softmap也是毫无悬念地卖完。

▲Gamers的“现在缺货中”。



亦真亦假的游戏改编电影预告

游戏发展这么久，拍成电影也没什么奇怪的。经典的如改编自《致命格斗》的《魔宫帝国》，少些神韵但变得很有趣《超级学校霸王》、《超级街头霸王》，还有《DOA》、《KOF》……这些游戏本身就有个性不一的人物以及相对说得过去的剧情，但没剧情并不等于拍不出电影，以前本人就总和人抬杠："哪天写出个《俄罗斯方块》的同人小说给你看。"结果我这空话还没等说过瘾，电影就早出来了。以下带来的都不是电影，而是各种似真似假的预告片，哪个是真哪个是假，大家自己判断吧。




▲《俄罗斯方块》，大致的情节就是某个近未来时代，一群人操纵着俄罗斯方块的飞行器，貌似还有正反大对决一类的剧情。

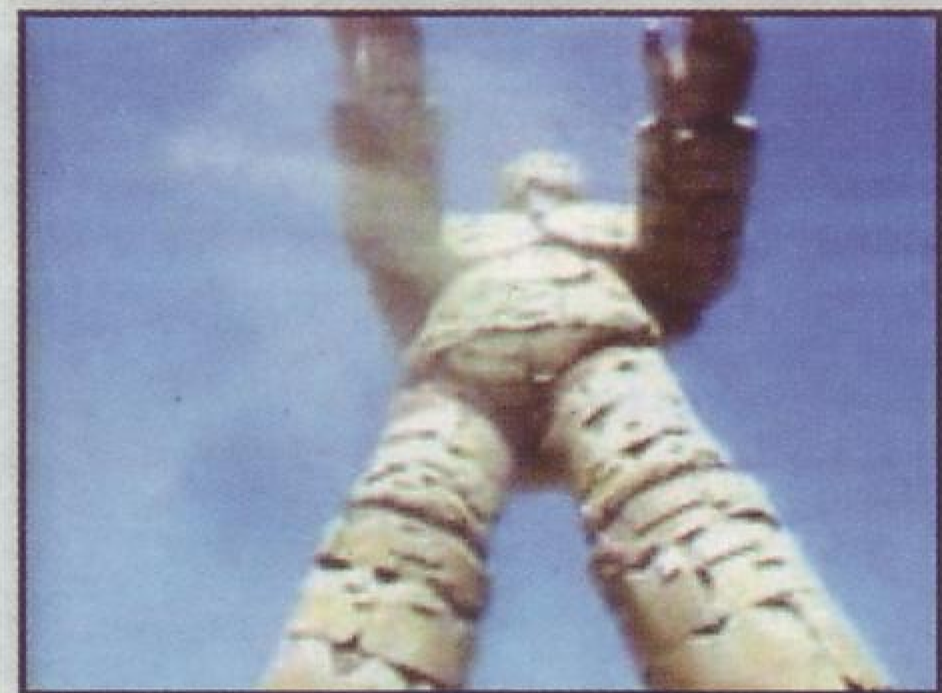



▲除了《俄罗斯方块》，《吃豆人》竟然也有电影。一身黄衣的主角被惩罚吃下自己研制的有副作用的药。看起来像在越狱，电影很有惊悚效果，尤其是忽然飘出的幽灵，让人感觉更像是在看恐怖片。




▲《魂斗罗》电影，人物造型看起来相当不错，但战斗部分和怪物实在是假得可以。不过从很多日本韩国的动漫改编烂片来看，电影拍成这样也没什么好奇怪的。





◀▲特别播映：《勇者斗恶龙》，1988年的日本儿童节目中播出的真人片，讲述少年洛特的冒险故事。那时候词汇不像现在这么丰富因此不大好形容。现在评价就方便多了，一个字——雷！






▲当年《塞尔达传说》电影版的预告片，相当大气，预告片最后告诉大家，这个是愚人节玩笑。

点评 马修：《塞尔达传说》和《吃豆人》的"预告片"太精彩了，即使不拍成电影，多些这样的"预告视频"看起来也很给力的。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

TGS已经落下帷幕，不过带来的不少消息也足以令玩家们兴奋一段时间了。其中，掌机玩家最关注的作品之一《MHP3》自然是这次展会的重头，因此这辑的“美图秀”就放上怪物猎人娘来提前预热一番。要是反响不错的话，咱可以考虑放出更多的怪物猎人妹子供大家欣赏，咱的存图可是有不少的哦！



酷洛洛：难得有个男的。白菜：这是女的吧……

苍穹：求辨别方法。阿鲁：因为这次的主题是怪物猎人娘，所以这是女的。

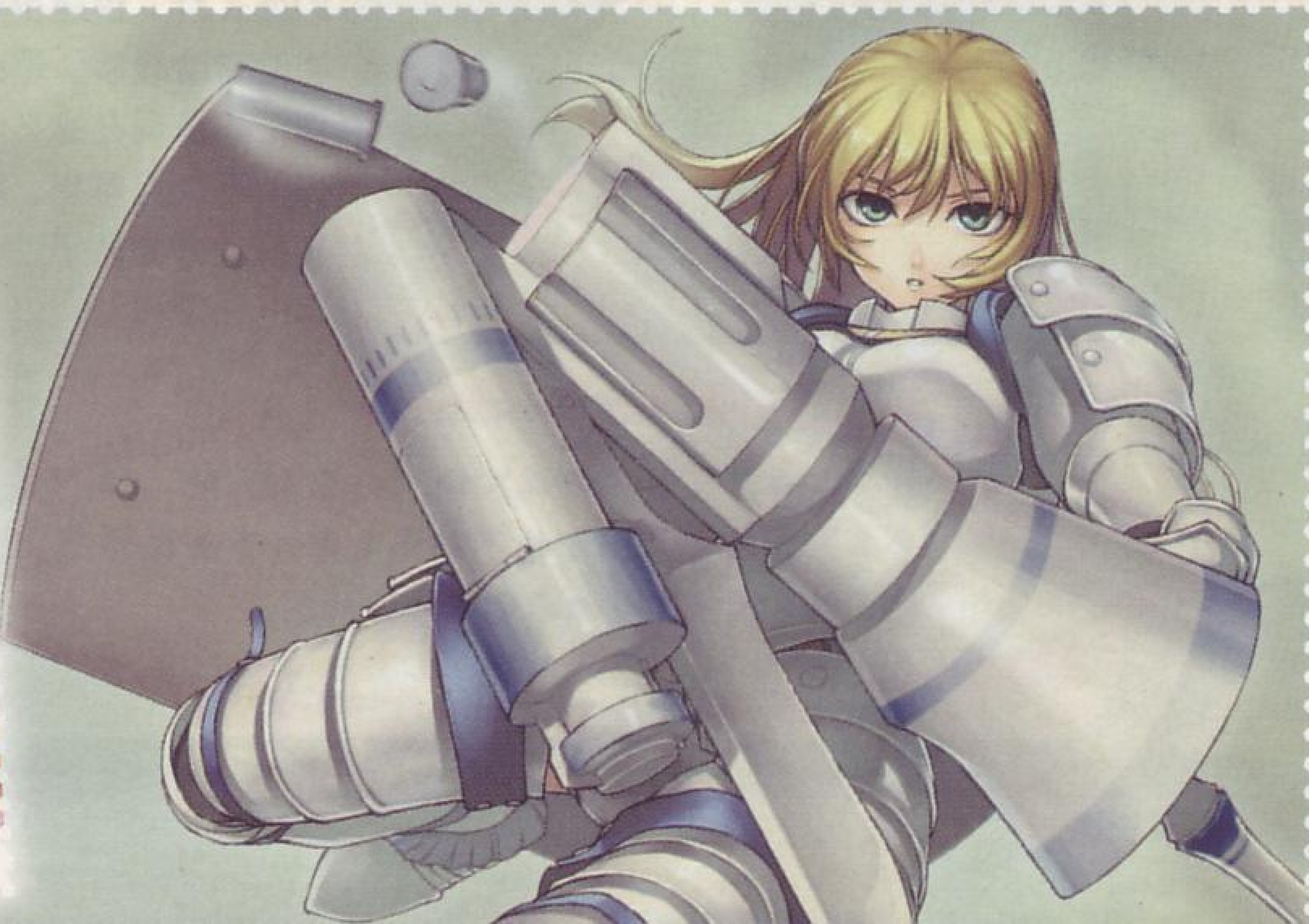
酷洛洛：呃……酷洛洛飞踢！



苍穹：这个尾巴是怎么回事？

阿鲁：其实这只是头发，楼上的同学你误解了。









モンハン大

白菜：又有奇怪的东西混进去鸟。

阿鲁：其实我是故意的，为了加大你们吐槽的力度，你看我是多么地用心良苦啊！

伊娃：阿鲁最讨厌了！

胧月：伊娃姐姐又开始卖萌了。



胧月：这张被后面的“F”误导了，原以为是绿毛客串……

酷洛洛：你又激动鸟。

白菜：一想到马上就要见到中岛爱了你就开始犯病了是吧。

胧月：想我黑你是吧……我不上这个当！

阿鲁：继续掐啊，我最喜欢围观了！

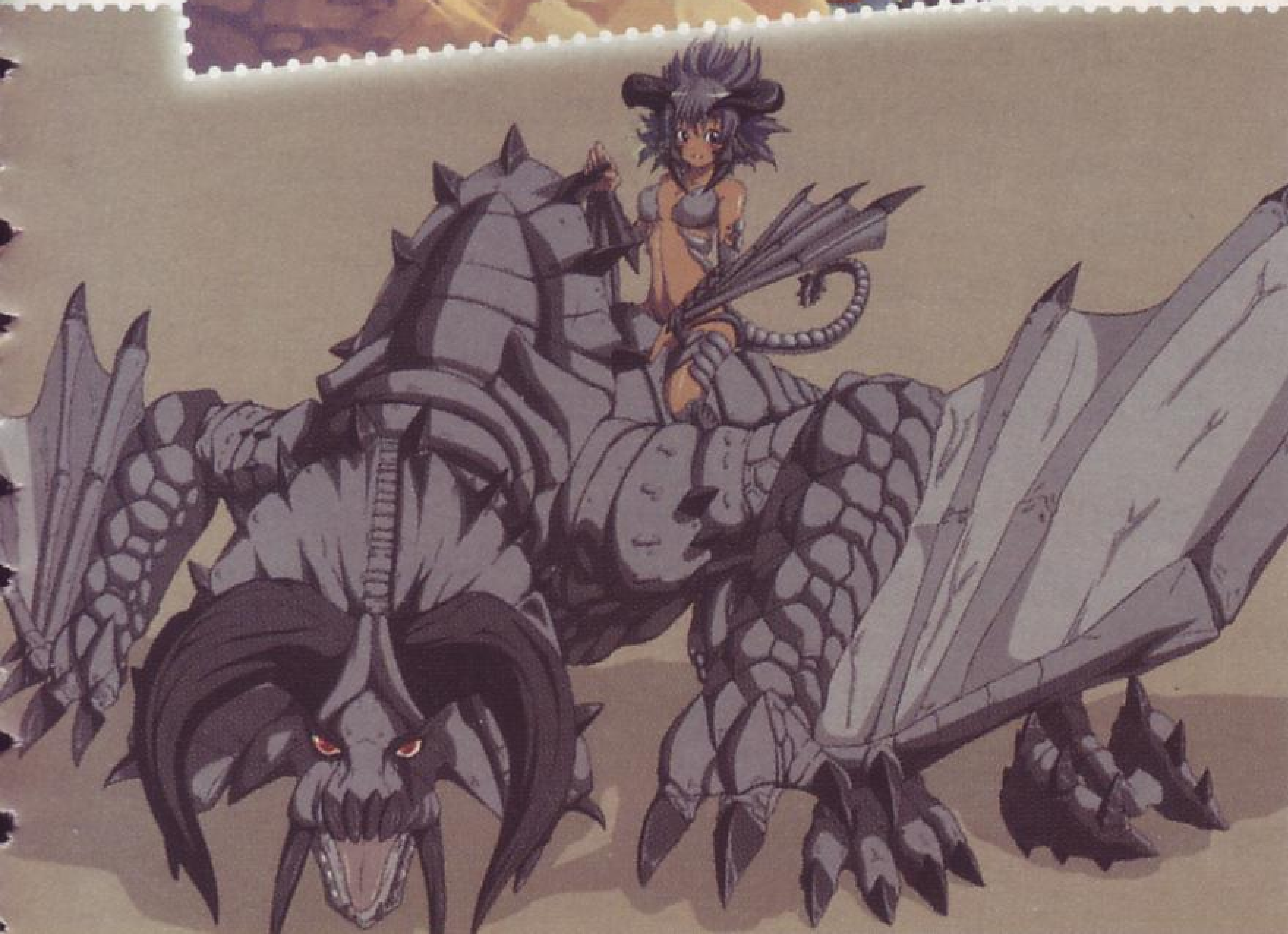












如果爱，请深爱



上辑《掌机王SP》发售后，很快就有关注本栏目的读者在贴吧发帖，说是看了上一篇文章后，他的爱花就不理他了……虽说这件事本身和积德同学没多大关系，但我还是在这里代积德同学向全国读过上一篇文章后导致爱花对你们不理不睬的读者表示歉意，至于稿费嘛……呵呵（积德流泪状）。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

真实（下）

我可以逃避眼前发生的一切，但却无法逃避来自心底的不安。让我停下飞奔的是相川，他一把拉住我的手臂，“嘿，兄弟。”他和善地笑着，“看你一脸土灰，我们去附近的快餐店坐坐吧，我请客！”

也好，正好可以整理下心情。

一言不发的我坐在快餐店里，不仅因为心中郁闷，还因为相川把他的女友小早川凛子也叫来了。他们两个聊得甚欢，我这个电灯泡在一旁向插在杯中的吸管吹气，泡泡在可乐杯里快速地翻滚，发出咕噜咕噜的声音。

“说到黑上，那家伙的性格还真是奇怪！”短发的凛子突然改变了话题。

“平常他就是一副对人爱理不理的模样，有时候还喜欢装酷。”相川补充道，“不过还真是没有想到，那个黑上居然会向高岭示好。”

我的脸色更难看了。

“那是人家的事情，你没事去了解那么多干嘛？”凛子用手肘撞了下相川的胸口。

“我可是我们高中的‘情报通’哦，这些事情怎么可能逃过我的眼睛！”情报通同学自吹地说，“比如说吧，那边那个漂亮的大姐姐，你猜她大概多大？”

我朝着相川所指的方向看去，是一位成熟系的姐姐，“怎么说也是附近的大学生吧？”

“哈哈～错了！”相川得意地笑着，接着他刻意压低声音，示意让我把头靠近，然后轻声在我耳边说：“其实她是我们的学姐，别看她那身材，其实才比我们大一岁！”

“哦……”事实上我没什么心情去管这些，看着那学姐的背影，我很自然地附和了一句，“怪不得看上去有点眼熟呢……”

“啥！”相川一下子大笑起来，他用力拍着我的肩膀，“你别看到美女就说很熟好不好？”

他这突如其来的举动不仅吓到了我，还让他身边的小早川吃了一惊：“我说，你的声音太吵啦！哼！”接着她就把脸迅速地转到另一边去了。

在相川赔不是的时候，那位学姐朝我们这边走了过来。在她经过我们的瞬间，我用余光扫了一下挂在她左胸前的姓名牌，“姊崎。”我心中默默念了一下。

“她的名字叫‘姊崎宁宁’。”相川又在我耳边低语，“在学生中人缘很好，听说不仅仅是在学校，即使是在这里，都被看作是个完全可以信赖的人物……”

相川继续介绍他的情报，不过他也注意到我一幅丧气的脸，他又打趣地说道：“黑上的事情就不要继续想啦……”

“你们也认识黑上么？”

我们三人惊奇地发现姊崎就站在我们的桌边，但更让我们意外的是她居然也认识黑上！

“他今天没有来打工，真是奇怪，明明在学校里见过的……”学姐自言自语地离开了。

“难道是去找高岭了？”凛子说出了我最害怕的场景。

“前辈。”我站起来叫住了姊崎，“如果可以的话，我们能谈谈么？”

平常的我是绝对不会和一个刚刚知道名字的女孩说这种话的，但此刻我必须要了解黑上这个人物，哪怕只有一点点的情报。

事物总是超过我们的想象，明明是最熟悉的，我们却往往害怕面对，就像害怕面对自己一样。

我回到了学校，平常这个时候我都在参加社团活动。虽然是男女分开的训练，但与爱花见面的机会还是有的。但是今天，这成了我最害怕，最不愿意面对的场景。举步为艰的我开始犹豫，该如何面对爱花？黑上没有去打工，难道他是特地来找爱花的？

刚才姊崎前辈在空闲的时间告诉我黑上看上去不怎么与人亲近，但实际上是个比较好相处的家伙，虽然神经比较大条，但做事却是非常认真的。

我躲在墙壁转角处，紧张而慎重地探出脑袋，想看看爱花是不是还在球场上——爱花不在那里。

我孤独地走在熟悉而平凡的路上，那些传闻的声音一直围绕着我。就在刚才的球场上，也有几个女孩在说黑上最近和爱花走得很近的传闻。要向爱花问清楚么？尽管我的思想还在犹豫，但本能却作出了决定，我朝着家的方向走去——我已然灰心，我比不过黑上那样的人。没有像他那样的家境，如何去谈给爱花的幸福？我可以发誓会尽全力去努力，但我又如何保证能做到？

想到这里，我感到有种莫名的力量压在胸口，我的头开始发晕，思想变得缓慢起来，我只有放慢脚步、深呼吸，直到胸口感到一丝清凉，我无奈地叹了口气。

“放弃了么？”我自嘲地低语着，“是啊，放弃了……”

我一直以为自己是个永不放弃的人，但此刻我没有任何信心去努力，去奋斗……我的觉悟有多少？之前我可以自信满满地拍着胸口，骄傲地说只要自己想，可以做到任何事。而此时，那些回忆却成了对自己幼稚想法的无情讽刺。我得不停努力才有可能拥有让那朵生长在颠峰上的花朵对我垂青，而黑上却可以轻松地做到。并且他和爱花的家境更相配。他们两个才是真正的一对。

“也许那样做才是对爱花好吧，让她得到幸福才是我的目标。”虽然十分勉强，但我已经把这个作为现实并接受了。

“好了！看清点吧！世界无限宽广，时时均为开始，刻刻都是新机会啊！”我大声地向橙红色的天空喊着，好将心中的郁闷发泄出去，让自己好受点。接着，我仰天大笑起来，在这空无一人的街道之中。终于，气力逐渐耗尽，笑声也越来越轻。理应爽快的心中，却感到失去了什么，空空的。似乎刚才的狂笑将自己的灵魂也一起抛弃了，整个人开始摇晃起来，即使撞到了墙也感觉不到疼痛。渐渐地，我停止了思考，虽然五感均在，不过我已经什么也看不到，什么也听不到，什么也感受不到了……

“Hi！”

我木纳地转过头，双眼无神地望去，我的神经已经无法分辨那是谁的声音，可能是相川那家伙又来烦我了吧。

“铛，铛，是爱花呦！”爱花摆着那个招牌似的俏皮动作站在我的面前。

“爱花！怎么会？”

“真是的！”爱花微微撅起嘴，并带着点抱怨地说，“昨天我好不容易才拜托宁宁代替我去整理资料，跑到教室来找你，但你却不知道跑到什么地方去了！”

“宁宁？”

“嗯，三年级的学姐。”爱花继续说了下去，“今天也是，刚才放学在学校门口看到你，你也是头也不回就跑掉了……”

“啊？”我的思考一下又乱了，吱唔地说：“那……黑上呢？”

“咦？原来你也认识黑上同学啊？呵呵～”爱花居然扑哧地笑了，“昨天他本来要送宁宁礼物的，结果我和宁宁交换之后他还认错人了～”

“这都可以认错？神经够大条的……”

“呵呵，还有呢～”爱花继续笑着说道，“今天他还把打工的日子记错了，跑来参加社团活动了……不说这些了，我们今天去哪呢？”

“嗯……呃……我还想准备下那个考试呢……”我一时还没有调整好自己的心情。

“哦？那好。”爱花拉着我的手，“那就去我家复习吧，只属于我们的‘学·习·会’”

人们总是爱往最坏的方向去想，却忘记了在黑暗过去后的黎明那耀眼的曙光。



游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持：苍穹

上次为大家介绍了代表东洋纸牌的花札，它也算是一种桌游，规则和变化相当丰富。如果有条件的话，建议桌游爱好者们学习一下规则，收集一套玩玩看。小小的花札不仅是ACG作品中常见的元素，还是日本传统文化的缩影，值得细细研究。而本次栏目的主题依然是日本文化，题材则与著名的《大神》有关，该游戏几乎将日本的整个神话系统融于一体。如今其续作也即将在NDS平台登场，对于掌机玩家来说是件幸运的事，出于为《大神传 小小太阳》预热的目的，这次就来谈谈该作相关的神话背景吧！

文 koflover

天照(あまてらす)

天照是《大神》中的主角，也就是所谓的天照大神，又称天照大御神(あまてらすおおみかみ)。天照大神本来是一位女神，但《大神》中的主角看起来却更像是雄性，这只是出自游戏制作者的无责任恶搞。她是日本神道教中的主神，掌管太阳，被奉为日本皇室的祖先，地位类似于我国的三皇五帝。据日本神话典籍《古事记》记载，天照大神是由日本开天辟地之祖伊邪那岐(イザナギ)的左眼中诞生，而伊邪那岐的右眼中生出掌管黑夜的月读(ツクヨミ，又名月读命、月夜见尊)，鼻孔中生出须佐之男(スサノオ)，想必大家对他们不会太陌生。



■天照大神像

天照大神的原型据说是邪马台国的卑弥呼(ヒミコ)女王，可信度比较高，毕竟邪马台国就是日本的前身，而且拥立女王与天照大神的传说有很多吻合之处。据说卑弥呼在位期间，日本曾发生过两次日食，这与神话中天照大神躲入天岩户致使天下黑暗无光的传说恰好符合。卑弥呼曾两次派使节出使中国的曹魏，被魏明帝曹叡(曹丕之子)封为亲魏倭王，在中国文化的影响下，邪马台国的社会、经济和文化都得到了很大发展，而且出现了文字的雏形。卑弥呼在ACG作品中出现率相当高，很多角色都是以此命名，不过经过人为加工以后，卑弥呼的形象往往已经面目全非了。而在《大神》中，卑弥呼同样也以邪马台国女王的身分而出现。

大蛇(オロチ)

大蛇是《大神》中的大反派，也就是所谓的八岐大蛇，很难统计出到底有多少游戏中有大蛇登场。オロチ如果换成汉字的话可以写作“远吕智”，不过除了《无双大蛇》外，很少有游戏会采用这种写法。八岐大蛇有八个头和八条尾巴，“八岐”是八个分歧的意思。大蛇

眼睛如同“酸浆草”般鲜红，背部上则长满了青苔和树木，腹部则溃烂状流著鲜血，头顶上则常常飘著雨云（天丛云），身躯有如八座山峰、八条山谷般的巨大。非常喜欢喝酒。

传说大蛇每年都要吞吃一名年轻女子，轮到奇稻田姬(クシナダヒメ)要作为祭品时，须佐之男挺身而出用计谋将大蛇消灭，之后娶得奇稻田姬为妻，定居在出云国。由于奇稻田姬是第八个被献祭的女子，年龄又是最小，所以又叫做“八稚女”，在《KOF》就成为了八神庵的著名必杀技。此外，须佐之男在砍杀大蛇的躯体时，在其尾部发现一把坚硬而锋利的宝剑，这就是“天丛云剑”(あめのむらくものつるぎ)，又因为须佐之男曾用它割开了周围的草丛而逃生，所以这把剑又叫做草薙剑(薙的意思等同于剃，读音也相同)。

据说大蛇作恶的传说来自于河水的泛滥，由于日本多河川，其蜿蜒的样子就像是拥有八头八尾的八岐大蛇。每逢雨季河川泛滥，人们辛勤耕种的稻田(奇稻田姬)就会被河川(大蛇)所“吞吃”，而消灭大蛇其实就意味着治水的成功。联想到我国女娲补天、大禹治水的神话传说，大蛇的“水灾说”倒也有几分可信之处。


■八岐大蛇

三神器

拜《KOF》所赐，三神器草薙剑(天丛云剑)、八尺琼勾玉和八咫镜对玩家来说是再熟悉不过了，《KOF95～97》的整个故事背景也是基于大蛇和三神器的传说而展开的。《KOF》中除了三神器外还有十神宝，而这些在《大神》中自然是一个不漏，主角所使用的镜、勾玉和剑这三种武器，就是源自三神器的设定。三神器在日本历史中有相当重要的地位，天皇即位时需要把它们供奉在三所不同的神社内。不过由于经历了各个时代的战争、天灾和迁徙，真正的三神器也早已不知去向，天皇即位仪式中所用到的不过是仿制品而已，更主要是代表一种传统。

三神器相传是天皇由天照大神处得到的三件至宝，右手执剑、左手持镜、胸前垂玉的形象成为了皇权的象征。不过三神器的实质并不神秘，早在日本的弥生时代(中国的汉朝)，日本就派使节和中国进贡通好，而汉朝当权者也会赏赐其一些特产，其中就包括铁剑和铜镜。在当时的中国这两件物品并不起眼，但在还未掌握青铜冶炼技术的日本来说，这却与神器无异。在弥生时代一些大贵族的墓葬中，往往能见到这两件物品，说明在当时它们价值很高，甚至成为权力的象征，被神化了也并不奇怪。


■三神器



虽然三神器的真品早已不知去向，但毕竟它是日本传统文化的一个象征，三神器的说法至今仍然广为流传，而且被时代赋予了新的含义。在上世纪50年代，日本处于战后百废待兴的建设时期，黑白电视机、洗衣机和冰箱就被称作“三神器”；而在经济发展的六七十年代，“三神器”就变成了彩色电视机、空调和汽车；到了科技大发展的21世纪，三神器的概念又在不断的演变和发展。这“三神器”让人不由自主联想起我国的“三大件”的概念，作为一个时代的缩影，无论是三神器还是三大件，都让人回味无穷。

栏目主持：白菜

轻松日语教室

因为篇幅的原因，本辑的“轻松日语教室”砍掉了原有的“驮洒落”部分。这部分将在下辑中继续为大家奉上。而造成新闻部分内容大幅增加的原因，在于这次题材的特殊性。引用交流中AKIHA同学的原话：“算得上是一次文化冲击，所以无论如何不能删减。”

文 AKIHA

老员工：“还没习惯工作吧？下班后我们来聊聊。”
新人：“会付加班费吗？”

先来说说事情的经过好了。有一位之前也做销售的员工，来到现在的公司后，业绩始终没法顺利提升。也许是还不清楚本公司的商品特征、市场与卖点吧——这样想的一位老员工有一天向新人搭话：“我想你似乎还没有习惯我们这里的工作，今天下班以后，我们来聊聊吧，主要是关于我们商品的销售要点之类的。”

然而这位新人，一边继续收拾着自己的东西一边头也不抬地说：“那会付加班费吗？”

老员工大吃一惊，不假思索地说：“不，虽然不会付加班费，不过要是不了解我们公司的商品以及市场那不是很麻烦吗？我也没有加班费的。”随后新人回答道：“那么这种事情请安排在工作时间内。”

明明是为了你好——险些爆发的老员工深呼吸了一下，接着说：“就连美容院也会让实习生练习到很晚的吧。在你成为独当一面的人才之前，可不是能说什么工作时间加班时间的状况。白天我也有自己的工作啊。”

令人意外的是，此时新人恶狠狠地抬起头来瞪着这位老员工，“那《劳动基准法》又算什么？你是觉得可以毫不在意地进行违法行为吗？”他这样大声地说道。

此刻，原本想以无法定时完成定额任务来反驳的老员工，想想自己并非来谈法律的，于是就此打住了这个话题。



▲怎样才叫独当一面？显然两人的认识有很大差距。

“那么了不起的样子，要么就是马上准备拿出成果，要么就是觉得被雇佣了就理所当然该收费的吧……我觉得他那个样子，在成为独当一面的人才之前就会被公司解雇的。还是说我的想法已经太落伍了吗？”

老员工是40岁的熟练业务员，非常在意这个刚刚进入公司3个月，才30出头的新人的工作态度——他总是一到规定下班时间就立刻收拾东西回家。

笔者看到这条新闻的第一反应就认为这个新人确实挺有性格的，做出这种事，让上司知道的话，就算第二天立刻被解雇估计都不奇怪吧。就算碍于劳动合同的限制不能解雇，但日后一定有不少小鞋穿，而跟同事间的关系处理得也非常不得当。总之，这位新人确实很不懂

事就是了。然而看了日本各位网友的回复之后，却发现中国与日本对于这方面的认识还是有一定的区别，下面给大家放上一些精选的回复，大家可以看看日本网民对于这件事的普遍看法。

>仕事の话なら普通に勤务时间内にすべきだろ。これは新入社员が正しい。(si go to no ha na si na ra fu tsu—ni kin mu ji kan nai ni su be ki da ro。ko re wa sin nyu—sya in ga ta da si i。)

译文：工作上的事原本就该在上班时间内讨论。这个新人没错。

>これは当然だわ。人を拘束するなら相应の对价をはらう、プロなら当たり前。(ko re wa to—zen da wa。hi to wo ko—so ku su ru na ra so—o—no tai ka wo ha ra u、pu ro na ra a ta ri ma e。)

译文：这不是理所当然的吗。要把人留下来当然得付出相应的报酬，更不要说你们还是职业的。

>新人さんはマジキチに见えるけど、业绩上がっても给料增えないからなあ。だったら时间削られたくないってのは当然。(sin jin san wa ma ji ki qi ni mi e ru ke do、gyo—se ki a ga tte mo kyu—ryo—fu e nai ka ra na—。da tta ra ji kan ke zu ra re ta ku nai tte no wa to—zen。)

译文：虽然新人的举动看起来有点疯狂，但是就算业绩上升了也不会加工资。所以不想为此浪费时间也是理所当然的。

>教育する侧が时间内に教育すれば济むことじゃないの？时间外にしなくちゃいけないってことは、自身の“教育力の无さ”を隐していると取られても仕方ないだろ。(kyo—i ku su ru ga wa ga ji kan nai ni kyo—i ku su re ba su mu ko to jya nai no？ji kan gai ni si na ku tya i ke nai tte ko to wa、ji sin no “kyo—i ku ryo ku no na sa” wo ka ku si te i ru to to ra re te mo si ka ta nai da ro。)

译文：只要教育侧在工作时间内进行教育就结了吧？不得不在工作时间外完成的话，被人认为是在隐藏自己“教育能力的低下”也是没办法的事。

以上的评论都站在新人一方。这部分网民认为将工作带入下班后的私人时间就是不对，根本不需要考虑动机与原因。完全基于法律来判断，确实新人的行动是有理可循的。持这种态度的网民占了回复的大部分。然而也有部分网民赞同老员工的看法。

>长く今の会社にいるつもりはないのかもしれんな。(na ga ku i ma no kai sya ni i ru tsu mo ri wa nai no ka mo si ren na。)

译文：看来他不准备在这个公司待太久。

>结果が出せてないんだから、それを修正させる为には当然だろうが。それすら拒否するんだたら、クビにしちまえよ！(ke kka ga da se te na in da ka ra、so re wo syu sei sa se ru ta me ni wa do—zen da ro—ka。so re su ra kyo hi su run da ta ra、ku bi ni si qi ma e yo！)

译文：就因为没有拿出成果，所以才需要去修正啊。连这个也要拒绝的话，干脆解雇掉算了！

做出以上评论的网民，普遍认为新人不求上进，虽然理论上能站住脚，但至少他的态度存在很大的问题。这个看法基本跟中国大部分人的看法相近。

笔者个人总结一下，支持新人的网民以法律和规章制度作为自己的护身符，他们特别强调了“私人时间不谈工作”以及“拘束应该付出相应的代价”，也就是说将工作完全看成了挣钱的必要过程；而支持老员工的网民则是大打情理牌，认为“不能好好完成工作的新人应该更有上进心”以及“即使不领情也不应该以这种态度面对前辈”，他们将工作当做了生活的一部分来看，即是说工作是为了能更好地生活，而为了更好地生活，必要时也应该舍弃一定私人时间来提高自己的工作效率。

法律与情理，仅仅是看问题的角度不同就能引发截然不同的两种意见，这一次笔者也比较草率地下了结论。从这个讨论中，我们不仅可以看到两国人民对待这件事的不同看法，也应该学到遇事尽量从多方面观察，不要急于得出自己的结论。

文 爱丽丝的粉丝

牧场生活

栏目主持：LIKY

不知不觉间挽救牧场的15种方法已经介绍了大半了，不知道大家在反复体验本作剧情的过程中有没有对这个饱满的世界心生感慨呢？这次将为大家介绍最后的几个事件，其中发明家的剧情因为篇幅问题就不详细介绍了，玩家只要一直和他培养好感并去店里接受委托，把他要的东西给他就行了。祝大家都能够完美达成所有任务，将一周目的蜜糖村营造到最好。

挽救蜜糖村的方法（五）

带来幸运的青鸟

村庄内传来的美妙笛声吸引了大家，而传说中能带来幸福的青鸟则会随着美妙的音乐出现。为了让少女敞开心扉制造出更美妙的音乐，大家开始行动了。



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	听到笛声	茶屋前	6点以后	夏16～21日	奥蕾利亚好感度20以上	－
2	提议购买风笛	茶屋内	12点以后	夏26日～秋1日	1结束后，奥蕾利亚好感度30以上	－
3	吹奏1	枫叶湖	6点以后	秋7～11日	2结束后，奥蕾利亚好感度40以上	要先购买风笛，演奏成功与否对后面情节没影响
4	评价吹奏1	职人の家前	6点以后	3完成后～秋16日	3结束后	－
5	评价吹奏2	茶屋	12点以后	冬3～7日	4结束后，奥蕾利亚好感度50以上	－
第二年						
6	吹奏2	枫叶湖	6点以后	春7～11日	5结束后，奥蕾利亚好感度60以上	演奏成功与否对后面情节没影响
7	正体	教会	6点以后	6结束后～16日	6结束后	－
8	吹奏3	自宅前	起床后	夏6～11日	7结束后，奥蕾利亚好感度70以上	演奏成功与否对后面情节没影响
9	不要介意	自宅前	起床后	8结束后～夏18日	8结束后，奥蕾利亚好感度80以上	－
10	孩提时候	教会	6点以后	9结束后～夏23日	9结束后，奥蕾利亚好感度90以上	－
11	试着吹奏	自宅前	起床后	秋2～7日	10结束后，奥蕾利亚好感度100以上	－
12	合奏	教会	6点以后	11结束后～秋19日	11结束后	可以在秋30日前不断挑战，成功后才能继续剧情
13	今日状态大好	茶屋内	12点以后	冬7～12日	12结束后，奥蕾利亚好感度110以上	－

复活、传说中的收获祭



既然这里要进行改建，那大小姐也决定要搬走了，但是老一辈们决定在大小姐最喜欢的节日——收获祭上下功夫。找到女神像让祭奠回归精彩，给就要搬走的大小姐留下最后的美好回忆吧。

内容	场所	时间	时期	条件	备注	
第一年						
1	祖父的友人1	海岸	6点以后	夏16～20日	玛莎好感度10以上	告诉你爷爷的情况
2	祖父的友人2	自宅前	起床后	秋15～19日	伍德好感度15以上	–
3	祖父的友人3	自宅前	起床后	冬11～16日	沃尔好感度15以上	–
第二年						
4	为了迪亚	茶屋内	12点以后	春6～11日	3位老人中有人好感度30以上	–
5	碎成一片了	女神の泉	6点以后	4结束后～春15日	4结束后，找到任务道具“女神像の破片”	–
6	木匠的依赖	职人の家前	6点以后	5结束后～春20日	5结束后	–
7	伍德的传话	别墅内	6点以后	6结束后～春25日	6结束后	得到任务道具“玛莎的慰问品”
8	慰问	茶屋内	12点以后	7结束后～春30日	7结束后	–
9	女神像接近完成	自宅前	起床后	夏28日～秋1日	8结束后	–
10	女神像完成	自宅前	起床后	秋10日	9结束后	可以进行“真の收获祭”的谈话
任务结束						
11	多谢大家	广场	6点以后	冬8日后	10结束后	–
第三年						
12	聪明的伍德	广场	6点以后	春1日后	1～10全完成	土产屋内会出售“伍德的土产物”

百年樱花树



森林深处有着诸多有历史有价值的植物，而巴基尔从中发现了百年樱花树的踪迹。只要找到这棵百年古树的话，就能让这里变成保护区从而停止游乐场的建设了。

	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	百年樱存在吗?	自宅前	起床后	冬6～10日	迪姆或巴基尔好感度50以上	–
2	奥地的木材入手	木匠家前	6点以后	1结束后～冬18日	1结束后，获得任务道具“奥地の木材”	–
3	交给巴基尔	茶屋前	6点以后	2结束后～冬20日	2结束后	–
第二年						
4	找到所在地	自宅前	起床后	春6～10日	3结束后，迪姆或巴基尔好感度55以上	–
5	发现百年樱的幼木	自宅前	起床后	春26～30日	4结束后，迪姆或巴基尔好感度60以上	–
6	申请通过	自宅前	起床后	夏8～13日	5结束后，迪姆或巴基尔好感度65以上	–
任务结束						
7	发现宝物1	自宅前	起床后	秋18日后	6结束后	–
8	发现宝物2	自宅前	起床后	冬2日后	7结束后	–
9	发现宝物3	自宅前	起床后	冬15日后	8结束后	–
第三年						
13	樱之种	花屋内	10～17点	春1日后	1～6全完成	能够在特别伐木场捡到“樱之种”

经典主题乐园



相信读者们拿到本辑《掌机王SP》时，离《大神传 小小太阳》的发售日已经不远。这款游戏有着浓郁的水墨风格，相信配合着触控笔的操作能让本作的趣味性更上一层。本次的主题也应景地选择了人类永远的朋友——狗，不少游戏中都可以看到狗狗们或潇洒、或可爱的身影。当然，天照大神是狼不是狗，读者们不要被迷惑了(汗)。

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

文 立花哲

本辑主题 狗



▲创意十足的文字游戏《逆转裁判》中，系锯刑警给成步堂配备了寻找水怪的秘密武器，居然是一只警犬……

说到游戏里的狗狗们，其立场还真是不够坚定。有的时候它们会伴随在主角左右，成为正义和忠诚代言；有的时候它们却成为大魔头的爪牙，助纣为虐。不同类型的游戏中都能看到狗狗的身影，比如PS2游戏《狂城丽影》中，牧羊犬修伊就起到了非常重要的作用；热门格斗游戏《侍魂》和《KOF》中，加尔福特与布鲁·玛丽的身边都有一条忠实的狗狗；而NDS上著名的游戏《任天狗》，其人气也是一直居高不下。下面我们就来回味一下，有狗狗的游戏吧！

天外魔境 真传

原机种	Arc
模拟器	MAME4ALL
适用机种	PSP

类型：FTG
年份：1995

于1995年登陆街机平台的《天外魔境 真传》堪称经典，游戏背景来自Hudson于同年发售的RPG大作《天外魔境》。本作中登场的都是“《天外魔境》系列”的知名角色，不少名称想必喜欢《火影忍者》的玩家都会觉得耳熟，诸如纲手，自来也，大蛇丸……本作的童话色彩浓重，游戏过程中也往往笑料百出。比起SNK的格斗游戏“《侍魂》系列”来说，本作风格要轻松不少，但打击效果和连技同样非常出色。游戏中引入了许多道具，合理运用的话会对格斗的结果起到关键性的作用，连续技和必杀技比起同期的格斗游戏来也毫无逊色。如果要说有什么不足的话，那就是人物不够平衡、游戏角色太少吧！



▲绢身边的这只狗狗，在游戏中的作用还真不是太大，或者说绢这个角色本身就比较弱吧！



恶魔城 月之轮回

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：ACT
年份：2001

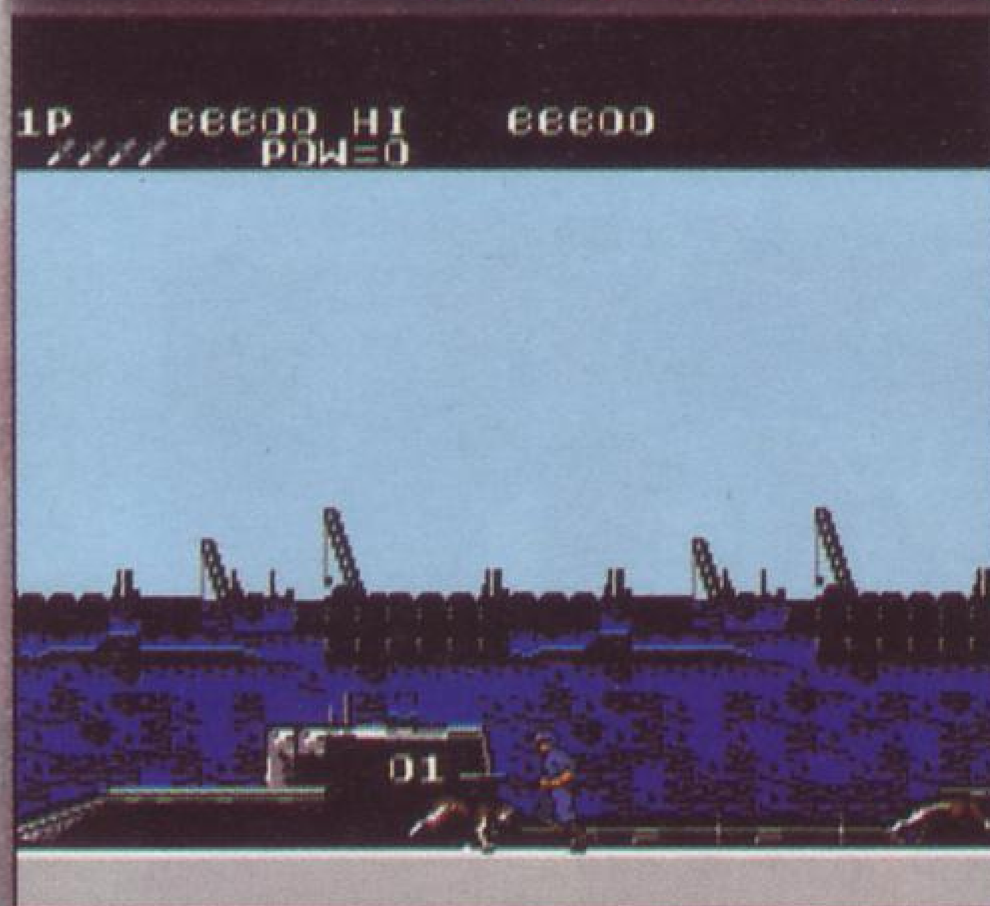
《恶魔城》在GBA平台上的第一作堪称华丽，但是却让很多玩家望而却步，因为不少人认为本作太难了，至少相比系列其它作品要难很多。难度从第一个BOSS——塞伯拉斯(Cerberus)的登场时就体现了出来，这也便是在《月轮》中出现的狗狗。然而就整体而言，《月轮》实际上是一款非常出色的作品。游戏中存在跑步的设定，跳起来的滞空时间也不会过长，主角内森的动作干练、快捷。而新引入的卡片系统可以说是本作的亮点，虽然不少的组合都是鸡肋，但是惟有活用卡片设置，才能让这款难度较高的《恶魔城》变得更为简单。游戏中的音乐也大部分采用系列名曲，让“《恶魔城》系列”的粉丝们倍感亲切。


▲塞伯拉斯的身躯刻真是够大的，足足是主角内森的好几倍！

绿色兵团

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

类型：ACT
游戏年份：1987



▲对付这样的敢死队型的主角，还有什么比关门放狗更好的办法呢？

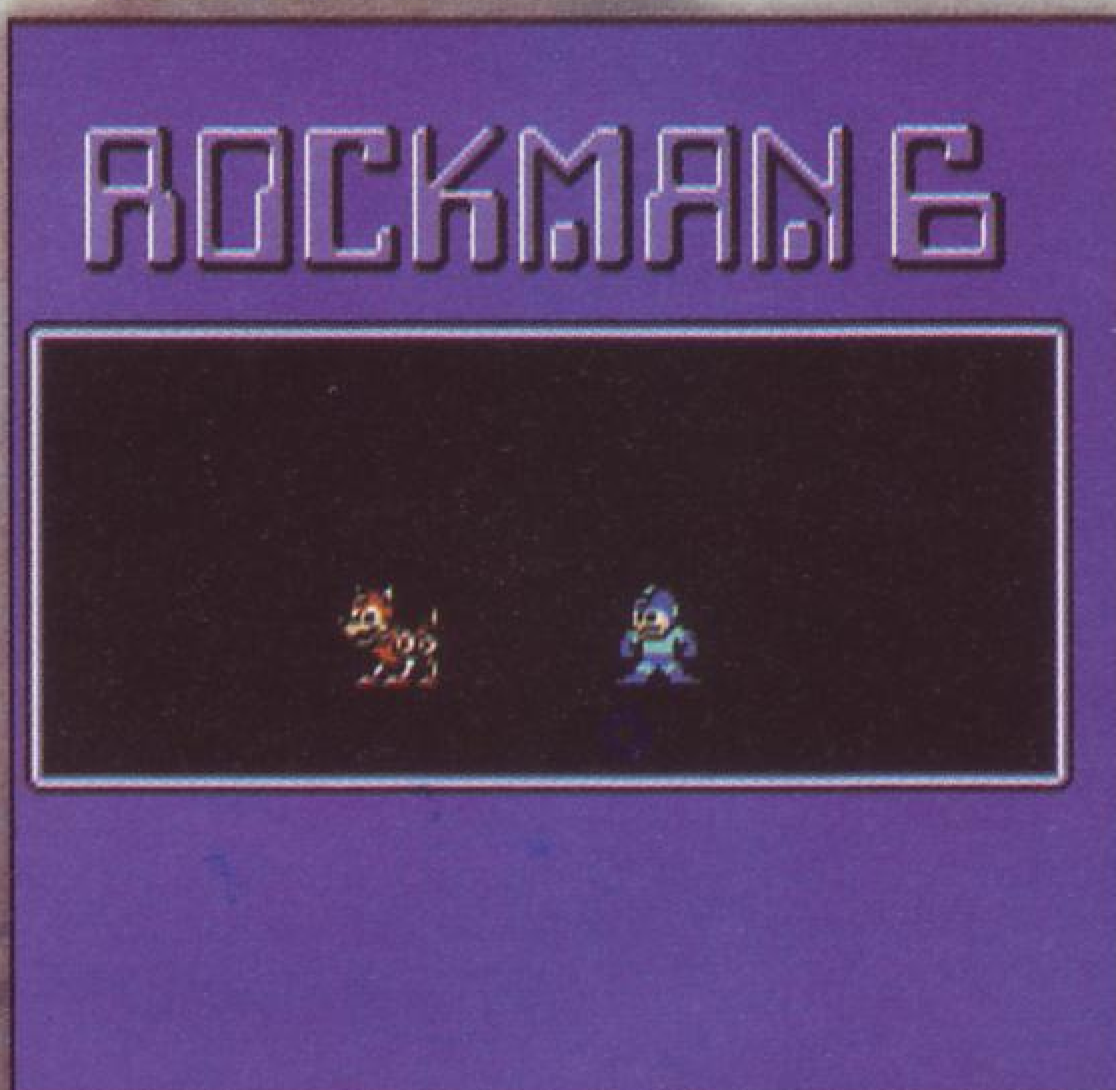
伴随着警笛的一声哨响，我们的英雄就开始了不可能完成的任务——FC游戏中这样的孤胆英雄比比皆是，而《绿色兵团》则是玩家们都很熟悉的经典作品。游戏的目的是摧毁敌人的超级武器，但是主角的配备却略显寒酸，单凭一把小刀就孤身闯入敌营，面对汹涌而来的敌人，人挡杀人、佛挡杀佛。游戏中的警犬出现在第三关关底，当大批警犬冲向主角的时候，各位玩家千万不要慌张，如果有战友在旁的话，一定要匍匐以后背靠背作战。既然能在国内跻身FC的“老四强”，那就足以见得本作具有相当的魅力，但游戏的难度也不低，儿时能一口气打通关的人大概并不多吧？

洛克人6

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

类型：ACT
游戏年份：1993

说到最后，还是让我们以人类朋友的身分，结束这次狗狗的话题吧！“《洛克人》系列”从第三作开始，机器狗拉什(Rush)便以各种形态来协助洛克人打败威利博士，在《洛克人6》中，拉什终于和洛克人完美合体：两种组合分别能帮助洛克人实现飞行或者击碎巨石，在许多场景中都需要运用这两种能力才能获得隐藏的道具。难度一直是“《洛克人》系列”中引人争论的话题，在本作中这个问题应该说得到了解决，想轻松过关就多利用相克属性，想挑战难度就只用蓄力攻击，这种选择性给了挑剔的玩家以不同感觉。本作中还包含了不少隐藏的要素，收集齐后玩家会得到一个新伙伴。最后别忘了在过关的时候，给我们的小拉什一点点鼓励哦！



▲洛克人和机器狗拉什的完美合体。








栏目主持：白菜

文 和珅

洛克人世界

从本辑开始，“洛克人世界”专栏将开设一个特别的演播间。白菜重金邀请到著名RMTV金牌主持人和珅先生，将每辑为我们请来一位特约嘉宾，并以访谈的形式，为大家揭示洛克人世界观中一些大家感兴趣的秘话。

各位观众大家好，欢迎收看RMTV。我是本台的主持人和珅。普遍上，我们认为在洛克人的世界观里，从元祖《洛克人》到《洛克人X》，再到《洛克人ZERO》乃至后面《ZX》等作品之间是有着千丝万缕的联系的。然而在具体的游戏中，用于表述这些联系的剧情却总被C社置于一些难以发现的角落。所以在接下来的“洛克人世界”里，我将对穿梭于洛克人世界里的各个角色进行访谈，以填补这些处于剧情的罅隙之间，普遍被人们忽略的真实。那么，首先有请元祖《洛克人》的主角：洛克（掌声）！



和珅：你好，洛克。

洛克：主持人你好，大家好。

和珅：虽然洛克君已经基本上是家喻户晓了。但为了慎重起见，还是请你本人对大家做一个简单的自我介绍吧。

洛克：大家好，我叫洛克，是元祖“《洛克人》系列”和“《洛克人世界》系列”的主角。我原本是莱特博士的家用机器人。当莱特博士为了阻止威利博士想利用手下机器人称霸世界的野心时，他把我改装成了战斗型机器人。在莱特博士和大家的帮助下，我一次又一次地让威利博士跪地求饶，再一次又一次地让他逃走。

和珅：是故意让他逃走的吗？

洛克：怎么说呢，如果没有了威利博士，我又要变回那个普通的家用机器人了。比起天天在家扫地洗衣服，果然还是和威利博士手下的机器人来出枪战片比较爽对吧。

和珅：原来如此。那么，洛克君对自己拯救世界的使命有什么看法呢。

洛克：什么看法……难道不是博士让我这么做，我就应该这么做的么？

和珅：啊……真是惊人的发言呢，那么如果莱特博士让你毁灭世界的话……

洛克：那就毁灭吧（认真）。

和珅：……（擦汗）话、话说回来，洛克你是莱特博士所制造的第一个机



器人么？

洛克：不是的，是第二个。布鲁斯是第一个。萝露——也就是我的妹妹，是第三个。

和珅：咦？萝露小姐不是莱特博士的孙女么？

洛克：不是。

和珅：啊……看来我一直都弄错了，真是对不住。

洛克：没关系。

和珅：嗯嗯，这个问题怎么样——为什么洛克君在《洛克人8》中游泳蓄力滑铲样样皆精，到了《洛克人9》却都忘了怎么使用呢？

洛克：这个嘛，唔……对了，我想起来了。那天我正躺在草坪上发呆，突然有一个带墨镜的中年人类大叔从空中蹦了下来。那个大叔诱惑我说如果不使用这些技能，回归到刚刚改造好的状态的话，面对威利博士肯定更有挑战性，更好玩。我蛮喜欢挑战的，你知道。

和珅：这个……其实他只是想让销量提高点吧……

洛克：什么？销量？那是什么？

和珅：哦，不不，没什么，接来下我问几个私人问题吧。嗯，根据资料显示，洛克君曾经在《洛克人世界5》等作品里使用洛克飞拳这一新武器对么。

洛克：是的。

和珅：这个武器还有一个增强功能，就是在射出后可以停留在敌方的身上，对敌方进行按摩从而造成持续伤害，对吧。

洛克：嗯嗯，很厉害吧。

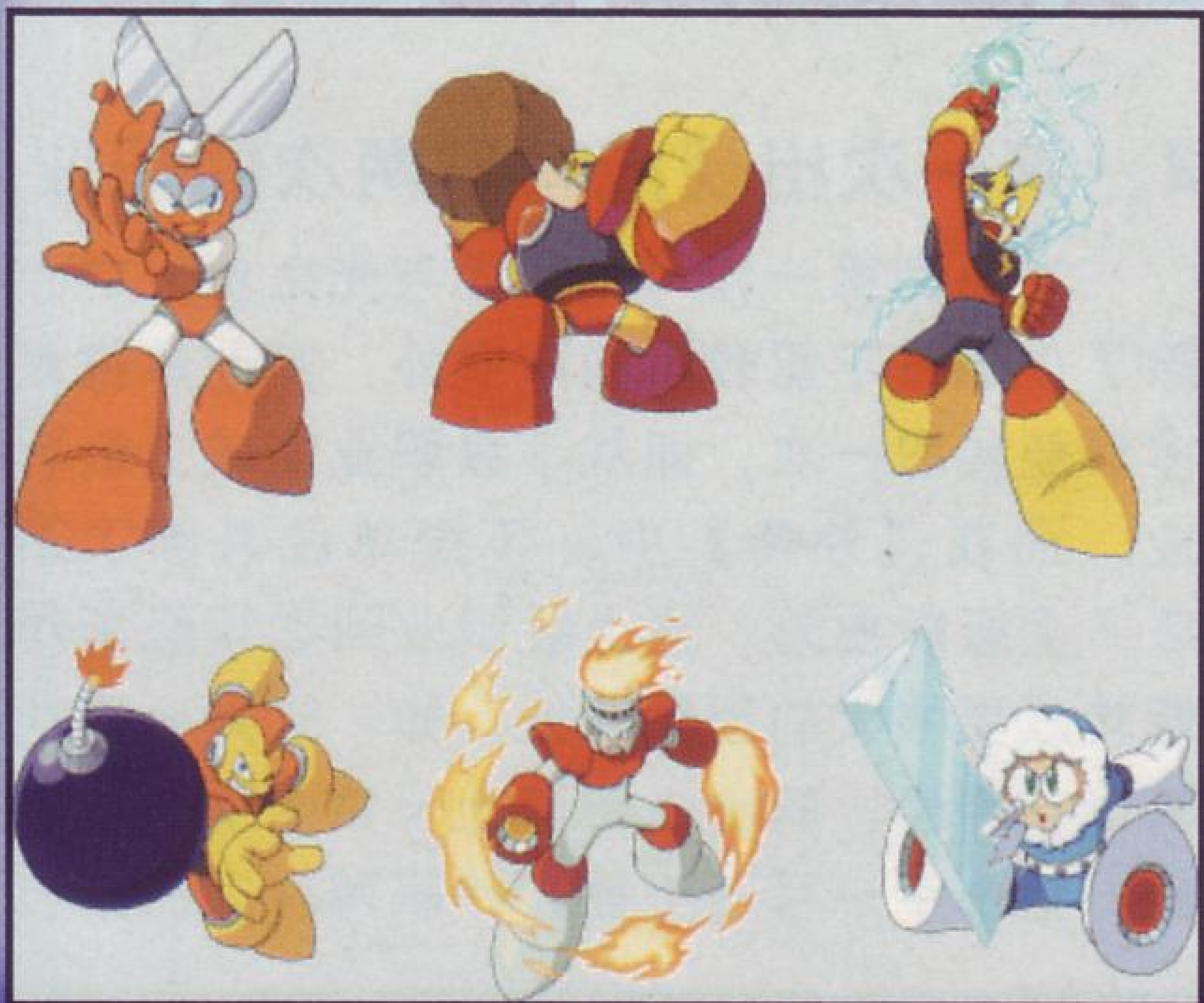
和珅：那么，请问当拳头飞出去之后，拳头的触感还能传回到手上么？

洛克：可以啊，我用的蓝牙。

和珅：啊，真好呢。我也想要一个……

洛克：让莱特博士给您改装一个？保证无痛不痒，100万马力，以后烧饭打扫，劈柴扫地就全让它包了吧。

和珅：呃，还是家务啊……话说你觉得做人类好呢，还是做机器人好？



洛克：什么意思？我只是机器人，而且我们这种早期的型号本身不具备完全完善的自我思考能力。所以你说的话我不一定能完全理解。

和珅：原来如此。那么，威利博士所改造过的，或者独立制造的机器人，比如你经常痛揍的剪刀人他们呢？

洛克：很遗憾，他们不仅不是思考型机器人，而且还没有自己的感情。

和珅：哦？

洛克：这是因为威利博士对机器人的理念和莱特博士完全相反。威利博士认为具有感情的机器人是错误的存在。因为如果机器人拥有了自己的感情的话，总有一天会反叛人类的。

和珅：噢……原来如此，威利博士说的似乎也是有一定道理的嘛。洛克君怎么认为呢？

洛克：我不知道，我不是科学家，理解不了这些东西(摊手)。

和珅：那么说来威利博士也是为了人类好嘛，怎么后来却变成了全人类的公敌了呢？

洛克：可能是因为对莱特博士的嫉妒吧。我不知道什么是嫉妒，但是听说人类要是陷入了嫉妒这一负面情绪之中的话，就会干出许多歇斯底里的事儿。

和珅：（点头）可以理解。关于这些我还是在之后好好问问莱特博士吧。话说洛克君称霸元祖系列已经很久了，但是本人似乎一直都没什么变化呢，也没长高什么的。

洛克：是哦，虽然我都有好好吃能量水晶的，但是……唉。顺便一说，我有几个推荐的品牌，它们的口感比较好。

和珅：呃，这样啊，改天我试试看。好，最后一个问题，唔……嗯……这个……只穿着一条三角裤作战，在充满各种陷阱的世界里撒欢儿奔跑，你不觉得不好意思么？

洛克：“不好意思”？那是什么？可以吃嘛？

和珅：……好，关于洛克君的访谈就到这里，洛克君就请回到元祖的世界去，继续为了全人类而英勇地作战吧。

洛克：好的，请大家多多支持元祖系列，这可是真正属于硬派的游戏呢（向后台的幕布滑铲而去）。

美好的时光总是短暂的，本辑的“洛克人世界”看来是要接近尾声了。下辑我们将请出洛克人世界里影响至深的关键人物——莱特博士。我们将从博士的口中了解到X和Zero的身世之谜、他们的“无限可能性”的最初来源，以及那连接着元祖《洛克人》和《洛克人X》的神秘纽带……敬请期待！

火纹大陆

栏目主持：苍穹

文 火花天龙剑 MALAS

《新·纹章之谜　光与影的英雄》的6个Wi-Fi下载内容已于9月2日全部放出，其中3个是追加关卡，另外3个是特殊道具。有Wi-Fi条件的玩家不妨赶紧下载并尝试一下，没有条件的玩家也不必心急，小编在本辑的口袋光环中也为读者们提供了附有全部下载内容的游戏存档，希望火纹迷们能够玩得开心！本次专栏将与玩家一同回顾“《火纹》系列”中风格最为迥异的《外传》，这款游戏是国内大多数火纹迷的启蒙之作，相信能引起玩家们不少的回忆。

浅谈《FE外传》中的职业设计



众所周知，作为“《FE》系列”第二作的《火焰之纹章　外传》在系统上可谓是与其他《FE》作品差距最大的一作。《外传》在传统《FE》的关卡制战棋的基础上，又增加了与NPC交谈取得情报、在迷宫中寻宝等RPG要素，算是系列里最接近S·RPG这一游戏类型定义的作品了。同样，作为《FE》最大特色及重要组成部分之一的职业系统，在本作中也是独具特色，且一直为玩家们津津乐道。那么，本作的职业系统与系列其他作品相比究竟有什么特色呢？

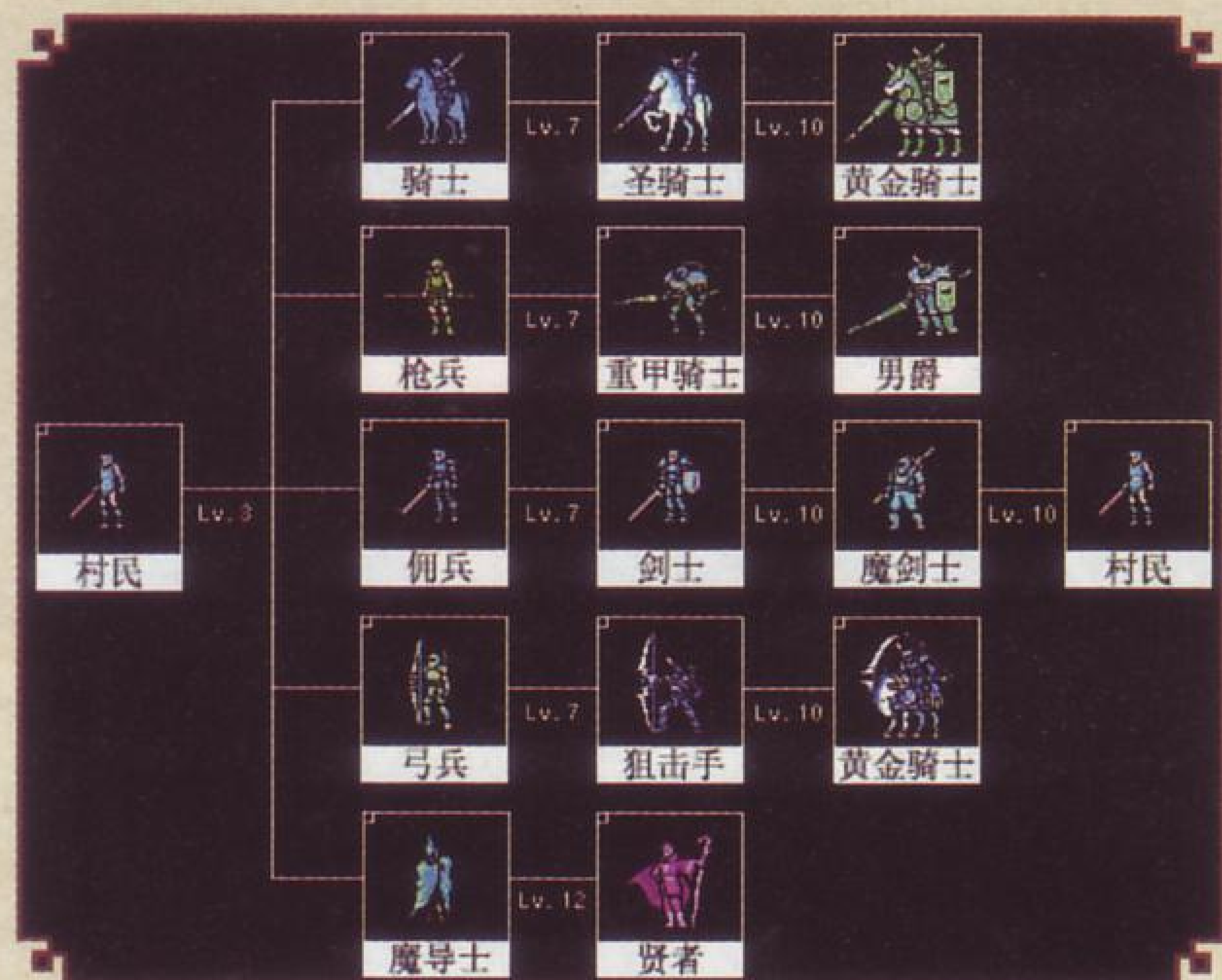
1、不消耗道具自由转职

系列中除了本作以及另一款别具特色的作品《圣战系谱》之外，所有作品中角色的转职都要消耗道具，虽然各作消耗转职道具在细节上略有不同，比如某些作品的转职道具还划分不同职业，某些作品则是全体统一用一种转职道具。在传统作品中，玩家需要考虑数量有限的转职道具优先分配给哪些角色，这往往会令玩家左右为难。而《外传》则无此限制，只需要等级达到要求就可以直接在洞窟中的狮子头像前转职。因此只要玩家有足够的耐心，在第二场战斗之后的洞窟中就可以把所有出战角色都练到顶级职业，对于练级爱好者来说没有了道具数量的限制，自然有更大的动力投入到练级之中。

2、第一次出现能转职两次的职业

在系列第一作《暗黑龙与光之剑》中，除了少部分不能转职的职业外，其他单位最多只能转职一次，即从下级职业变成上级职业。而在《外传》中，不少单位系除了下级、上级职业外，当上级职业到达10级后还能转成更强大的顶级职业，如：枪兵→重甲骑士→男爵、骑士→圣骑士→黄金骑士、弓兵→狙击手→弓骑士等。转职两次后的顶级

职业不仅仅有着超高数据和华丽的造型，还拥有各自不同的特殊能力。另外本作中还有着村民这一极为特殊的初级职业，他可以任意转职成枪兵、骑士、弓兵、重甲骑士、佣兵这5个初级职业。流程中一共有4名村民，玩家可以根据自己的喜好让他们往不同的方向发展。除了《圣魔之光石》中可以两次转职的3个特殊人物，系列里第二次出现转职两次的作品要数2007年的《晓之女神》，而该作的顶级职业也继承了《外传》的风格，极尽华丽强大之能事。



3、出现了能够循环转职并且达到数据最大化的职业——魔战士

在《外传》的转职体系里有这样一条特殊的路线：村民→佣兵→剑士→魔战士→村民。利用这条路线，游戏中所有的村民和佣兵系的角色都可以进入一个无限转职的循环，由于转职后等级归1但是数值不变，用这个方法甚至可以将角色的大部分数值都练到满值。这个转职系统里留的后门在整个系列中都是绝无仅有的，当然也引起了不少的争议，许多玩家认为这个设定破坏了游戏的平衡性，但也有人认为能够反复练级恰恰是《外传》的乐趣之一。比如第一章最后击败BOSS夺取龙盾这一挑战，也是要靠循环转职培养超强角色才能付诸实现。相信对于对于以培养角色为乐趣的养成型玩家来说，都是很希望能看见类似的设定再次出现在《FE》的作品当中的。

4、第一次出现用有特殊能力的职业

在初代《暗黑龙与光之剑》中，各个职业除了数值、移动适性以及受攻击时的特效判定不同外，其他方面基本没有区别。但是在《外传》中，各种顶级职业都具有自己独特的能力：比如黄金骑士具有渡河的能力，这在系列历作品的骑士系单位中大概也是绝无仅有的；弓骑士拥有5格的超远射程，而绝大部分《FE》作品中的弓系兵种只有2格射程（装备某些武器后可以达到3格，投石车是个例外）；魔战士拥有极高的魔防，由于本作全部单位的魔防成长率固定为0，因此角色间只有魔防基础值的差别，转职成魔战士后提升的15点魔防，在面对后期的僵尸龙系和魔法系敌人时就显得非常有价值了；隼骑士的攻击对魔物有特效；贤者拥有持续回复自身HP的特技；圣女则拥有回复周围我方角色HP的特技；男爵虽然没有特殊技能，但是其凭借极高的防御力和厚重的造型也有拥有着不俗的人气，在“《FE》系列”中这是一个比将军更高级别的职业，而在《系谱》中还是敌人BOSS的专有职业，能够使用全部种类的武器。这些特殊能力让各个职业的特色更加明显，之后从《圣战系谱》发展到现在，成为了极受欢迎的角色特技系统。

由于太过标新立异的缘故，《外传》的职业系统中许多的特色设定并没有被续作所采用。不过在国内的火纹迷中，有相当多的玩家第一次接触的《FE》作品正是《外传》，其中的众多设定在玩家群中深入人心并拥有极高的人气。在近些年的几部《FE》作品中，也有不少作品开始沿用《外传》的系统特色，比如采用了大地图和双主角的《圣魔》，出现二次转职系统的《晓女》。由于《暗黑龙与光之剑》和《纹章之谜》上下两部先后复刻至NDS平台，《外传》复刻的可能性也并非没有，如果能在掌机上重温儿时的感动，相信对于火纹迷来说也不失为一桩乐事。



iPhone进行时



本届TGS上看见了众多iPhone游戏的参展，NBGI更是一口气公布了4款以高达为主题的软件及游戏，其中用于调用iPhone其他功能（如电话、短信、iPod等）的高达机舱仿真操作软件实在太帅了！另外，联通版iPhone 4性价比颇高，观望至今的内地朋友可以考虑入手啦！

情报速递

国内联通版iPhone 4终于上市

中国联通9月16日正式宣布，从9月17日10时起接受iPhone 4合约计划的预定，并于9月25日正式上市。目前，用户可在联通iPhone授权店、苏宁电器iPhone授权店，以及联通网上营业厅办理预定。与联通版iPhone 3G和iPhone 3GS一样，用户购买联通版iPhone 4的月费门槛为96元，也就是说，用户选择96元及以上3G套餐、预存一定金额的话费并补齐购机差价，即可获得一部iPhone 4。在iPhone 4合约计划中，用户预存5880元、选择286元以上套餐，即可0元购买16G版的iPhone 4；而预存6999元、选择386元以上套餐，即可0元购买32G版的iPhone 4。在联通版iPhone 4接受预约3日内，预约人数便一举超过了12万，可见iPhone 4的超高人气。

迎行货 联通取消Facetime激活短信费用

我们知道iPhone 4的革命之一在于引入了Facetime的应用，大家希望用它方便地和远方的朋友、亲人进行免费的视频通话，然而大家可能并不太清楚的是，当我们每激活一次Facetime的时候实际上都需要支付7角到1块不等的国际短信费用，而且如果没能成功将重复收取国际短信费用。但是在iPhone 4正式进入中国之前，运营商们这样收费似乎也是无可厚非的，而在iPhone 4正式进入国内之后这样的现象是否会得到改变呢？答案是：免费（中国联通限定）！目前中国联通在国内部分地区已经免去了由于激活Facetime功能而产生的国际短信费用，因此我们希望联通能够迅速地将这一行为推广为全国，让更多的用户享受到这一优惠。



游戏 冒险岛 飞侠物语

MapleStory Thief Edition

■NEXON MOBILE■ACT■58.7MB■2.99美元

韩国游戏商NEXON公司于2003年推出的网络游戏《冒险岛》获得了广泛玩家的喜爱，在今年4月发布了NDS版后，于近日也登陆到了iPhone平台，且在9月上旬得到了国内汉化组的完全汉化。iPhone版的本作为单机款，剧情和系统都沿袭自PC版，画面上充满童话风味，配上清新动听的音乐、幽默可爱的角色设计，玩家一定会有实现飞侠梦想的全新感受。游戏中玩家扮演的是一名梦想成为冒险岛上最伟大的飞侠罗宾，将要在拥有着中世纪气息的村庄和草原、狂野的原始部落和浓密的高原山区、还有那神秘的魔法森林等进行各种冒险，帮助村民们完成各种任务。除此之外，游戏还提供了其他的迷你游戏和任务供玩家挑战。

POCKET HALO 光环视频收录

游戏 深渊弹珠 HD

The Deep Pinball HD

■OOO Gameprom■PUZ■20.2MB■0.99美元

本作是一款以PC上经典的弹球游戏为基础开发的弹珠台模拟游戏，日前官方更新了支持iPhone 4的HD版本。3D的图形、逼真的模拟效果以及风格各异的三款球台会带给你不一样的乐趣。游戏的故事发生在深海中，目的就是找到被埋的宝藏并让沉默海底的船只重新返回陆地。每个任务中玩家都会有三颗弹珠的机会，操作方面只需拉动右侧的弹簧将弹珠发射出去，然后触摸屏幕的左右侧来控制洞口外的两个脚蹼，弹珠只要不落洞就有机会完成相应的任务目标，当然有些时候运气不好弹珠直接落洞也是经常的事。游戏支持横向或竖向游玩，横向时可俯瞰整张球台，而竖向时则自动转换视角并对各个区域进行放大特写。另外，任务结束时还可以上传自己的成绩参加全球排名，不过榜首的成绩实在高得离谱，想跻身可是难比上青天啊。

POCKET HALO 光环视频收录

游戏 真实高尔夫2011

Real Golf 2011

■Gameloft■SPG■429MB■6.99美元

如果你玩厌了卡通形象的高尔夫游戏或想要一款写实风格的，那么就来试试《真实高尔夫2011》吧。本作是Gameloft最新更新的基于iPhone 4进行优化的3D高尔夫游戏，并支持iPhone 4的HD高清屏幕显示。游戏中收录了众多高尔夫业界知名选手，比如美国美女高尔夫球员娜塔莉、西班牙著名高尔夫球星塞尔吉奥等，还收录了包括伊云球场、贝斯佩奇黑球场以及海港城市在内的10座享誉全球的球场。玩家作为一名普通的球员，目的就是和世界上最好的球员们进行比赛。在网络挑战模式中可以通过Wi-Fi或蓝牙来和全球的高尔夫爱好者们进行比赛，不仅可以连接到官方网站查看自己的全球排名，还可以将自己觉得非常满意的比赛上传到网上供网友品评。

POCKET HALO 光环视频收录

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

作为一个对二次元情有独钟的阿宅来说，ACG知识自然必不可少，家境好点的宅们买个正版游戏、正版漫画什么的也很常见，有工作后，买个抱枕啊，买点手办之类的也算是充实了自己的生活。不过说起手办，这可能是许多人不怎么了解的一个领域，许多人都把手办、PVC模型、粘土模型等搞混，这次的“宅回首”栏目就为大家大致讲解一下这几类模型的区别。

手办误区

手办

“手办”这个词对于稍微关注ACG的朋友来说并不陌生，甚至不少人家中可能都放着几个正版或山寨的“手办”。但实际上，真正意义上的手办原名为Garage Kid（简称GK），是指手工制作的人物树脂模型，这个东西原本是制作者自己制作的人物模型，属于原创品，全世界仅此一件。后来才有了各种组件供爱好者自己拼装、制作。购买者需要自己完成拼装以及上色等步骤，对动手能力的要求很高，其制作的复杂程度甚至超过一般的高达模型。手办的材料大多采用树脂，当然也有PVC材质的，不过树脂的材质更适合进行重组和修改，制作出来的成品效果也非常好，因此如今能买到的手办组件的材质大多也是树脂。

手办的精髓在于自制，因此一般来说玩家能买到的只是白模，也就是没有进行上色的模型，甚至只是模型组件，买来后还需要自己手动拼装。不过即使是白模，质量稍微好点的价钱也在一万日元以上，如果想找专业人士进行上色还需要支付额外的金钱，因此一件真正意义上的手办价格都非常昂贵，上色好的成品手办往往会卖上比白模高出2～3倍的价钱。由于手办的成本太高、专业性较强，因此国内玩手办的人数并不多，像我等非技术宅往往选择的是下面要介绍的PVC模型。



PVC模型

从这个名字我们就能大致明白其意义，就是由PVC材料制作的人物模型，这也是被不少人误认为是手办的东西。PVC模型几乎都是完成品，本人购买的柊镜和女仆Saber虽然价钱已经超过了一般的白模手办，但其本体却是PVC模型。由于PVC材料的材质和手感都无法与高级树脂材料相比，因此价格和手办来比自然要低上一些，再加上PVC模型采用的是半机械半手工的形式进行批量生产，和纯手工限量生产的手办来比档次又低了一层，因此不管是产品的精细度和稀有度都比不上真正意义上的手办。当然，重视角色还原度的PVC模型还是很具有收藏价值的，其中不乏精品，Saber的几款造型目前网上拍卖的价格依旧居高不下，这是动手能力不强的阿宅们的最佳选择。



粘土模型

对手办和模型稍微有点了解的人应该听说过粘土和Figma这两个词，但由于不明白其具体含义，因此也被许多人归类到了"手办"的行列中。这里说的粘土模型指的是由Nendoroid公司出品的三头身Q版造型人物模型，通常配有可更换的表情或部件，全高10厘米左右。之所以名为粘土，并不是因为其材料使用的是粘土，而是因为公司名念起来接近"粘土"的发音，粘土模型依旧使用的是PVC材料。

和上面提到的PVC模型相比，粘土模型的价格由要便宜一些，一来体型较小，需要使用到的材料较少、二来Q版表情制作起来比较简单，而PVC模型大多是还原原作动画里角色的真实表情，制作起来要复杂一些。当然以上这些关于价格的差异全都是本人的猜想，如果不是这样，那就无视刚才我说的话吧……

就收藏价值来说，粘土肯定比不上手办和PVC模型，但是其可爱的Q版造型依旧能让不少阿宅忍不住将其抱回家，而且价格也不贵，可爱的造型也很讨女孩子欢心，因此这类商品的销量还是非常不错的。

Figma

这是一个组合词，是由法语单词figure+marionnette组合而成，意思是可操纵人形木偶。这个系列是由Max Factory企划及开发的作品，和Konami的武装神姬以及海洋堂的山口式人偶一样同为可动式人偶。这个系列的最大卖点就是可动，人偶的关节处都经过了特别的处理，大家可以发挥自己的想象力让人偶摆出各种动作，本人就在某视频网站看到过有爱的阿宅用一套凉宫春日的Figma拍出了一支团舞。由于这个系列注重的是可动性，因此还原度方面和手办以及PVC模型相比就要差很多，而且关节部位经过处理后实在是不好看，就收藏价值来说还不如粘土模型，但是娱乐价值绝对是数一数二的，而且价格低廉，就算是在校学生也有能力购买，因此如果大家对"手办"感兴趣，不妨先从Figma开始入门。



当然，除了以上所说的这些外，还有什么扭蛋、盒蛋之类的东西，这里就不做过多的介绍了。由于目前国内有不少人对这方面没有足够的认识，因此"手办"这个词在国内很可能代表的并非真正意义上的手办，而且为了叙述方便以及提高档次（口胡），本人也喜欢用"手办"这个词来代替PVC模型，因此各位读者也不必刻意去纠正别人的说法，自己了解这些模型的区别就足够了，咱们要和谐，和谐。

掌门人

最近的假日多多，又是中秋又是国庆，上学一个月又有假休了，当学生也挺幸福的。说来开学也一个月了，大家的习惯、生物钟也都开始调整到开学模式了吧——当然，和小编们一样的上班族就没有这麻烦了，一直都是上班模式，呵呵。做这辑《掌机王SP》时候终于赶上了《口袋妖怪 黑·白》，去TGS的某编还是在日本买的，真是羡煞马修。最后，祝所有读者朋友们节日快乐，平安健康。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



无语了

本人曾上网下游戏使得电脑中毒、IE被劫持，老爸把电脑修复后过了两星期又出了问题，进入系统后黑屏——更严重了。老爸不由分说把我拉出来狠批臭骂一顿，不明所以的我只好唯唯诺诺、低头认罪。老爸重装系统后也无法修复问题，折腾半天才发现原来是显卡寿终正寝了，本想自己可以洗冤了（让老爸道歉是不可能的），不想老爸又骂起来："都是因为你误导我，浪费我大半天时间！"我无语了……

广州 小连

阿鲁: 什么网站会让电脑中毒呢？

苍穹: 阿鲁，我知道你指的是什么网站……

马修: 是网上搜索的那些软件下载网站吧。这种网站好处是东西多，坏处是真正的下载位置极不明显，但有一个误导你点击然后给你安装病毒劫持你IE的.exe文件，在这种网站下载东西一定要谨慎。

酷洛洛: 电脑出问题很折磨人，理解下你老爸吧。

我们宿舍又添了一台电脑，现在一共有六台电脑了，已经可以开个小网吧了。没课时其他宿舍的人都跑到我们宿舍来，南宁本来就热，一堆人挤在一起，简直变成了火炉。

南宁 艾虹宇

白菜: 这让我想起大学时期寝室里人手一台电脑，晚上联星际的情形了……话说，这么多电脑，你们就不能合钱买个空调么。

阿鲁: 大学时期，寝室五个人四台电脑，一台PS，一部DVD，一个电视，于是本人很愉快地度过了四年的大学生活。



只言片语 《口袋妖怪 黑·白》，新精灵，新气象！（中山 乐乐）

本辑热门游戏

口袋妖怪 黑·白　4人

**马修：**竟然找回了十多年前第一次玩《口袋》时的乐趣。

蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们　2人

**苍穹：**游戏二周目的区别只是不会强制出现系统介绍，这让15个小时就能通关的本作情何以堪。

伪·阳光学院

日语中易写错的假名

对于没有系统学习过日语的撰稿人来说，很容易在部分日语假名上犯错。最典型的一个错误是分辨不清片假名的“ソ”和“ン”，这两个假名一个读so，一个读n，从视觉上还是很好看出差别的，即前者的第二笔是撇，后者的第二笔是提，不用罗马拼音输入法而直接用软键盘的撰稿人容易把它们弄混。另外还有は行的5个假名由于能发浊音和半浊音，如ば（ba）和ぱ（pa），右上角是两点还是圆圈也在易错之列。最近网络游戏《FFXIV》因为把ボイス和チョコボ分别错写为ポイス和チョコポ而闹得沸沸扬扬，SE的员工尚且出错，我们做媒体的就更不能大意了。

卑怯宝箱



乌冬出发前往TGS前，众小编先纷纷假惺惺地表示不舍与祝福，接着嬉皮地恭维“冬哥，记得帮我买那啥啥啥，别忘了哦。介是清单……哎呀不难找的啦，抽空去下秋叶原/涩谷/新宿就有了。”乌冬冷眼看着世界以及眼前的这帮人。

TGS结束，疲惫的乌冬拖着沉重的行李箱，一边感叹起自己空有血脂却没有体重，一边蹒跚地返回公司。“哇，乌冬葛格你凯旋了啊。我们等你……哦不，等你的行李箱很久了！”图为打开行李箱后顺出来的物件——胧月自叹主持“卑怯宝箱”栏目这么多辑，此时只想对你们说一句话：



喜欢L键

话说我发现一个规律：凡是到我手上的任氏掌机的L键都不会落得有好下场……这不，小i的L键又不灵了……这就是宿命吗……

贵阳　孤狼

**白菜：**说明这位读者骨子里就是铁杆任黑。

**苍穹：**不对，有句话说是“爱之深，责之切”，正因为喜欢任氏掌机才会玩到把键按坏掉。

**阿鲁：**照这个理论来看，他喜欢的不是任氏主机而是L键。

RP积累研究报告

因为考试的缘故几个月没有寄信，但成绩却不尽人意，人品差啊！我好几个月不寄信就是为了攒RP（因为我特别容易中奖），可还是没考好，为什么捏？

上海　神话の团长

**胧月：**看来成绩这东西真的不是碰运气的……

**马修：**同时也证明，RP这东西无法积攒，过期作废。大家有RP记得及时给用了啊。

最近研究RP，上一次“交流空间”损失10张回函的RP，上一次“掌门人”损失20张回函的RP，中一次奖损失100张回函的RP，别让我这么早上“交流空间”好不好……我想集100张回函中次奖呢。

南京　李默毅

**苍穹：**又出现研究RP的达人了……不过这次的研究不够谨慎啊，我们的读者可是有不少人第一次寄回函就中奖的哦！

**白菜：**还是那句老话，要啥自行车。

**胧月：**100张回函才能中一次奖啊，要是这个论成立的话，我们的奖品钱可以节约不少……

只言片语　141辑最喜欢前线狙击《MHP3》，不用多说……（合肥 Cyyao）

做好事

思前想后，我没有将TGS的回函表寄出去，因为就算中奖也去不了，浪费资源，还不如让给他人，小编们不要为我的精神感动到哭呀！做好事嘛！如果真的被我感动了那就让我上回“掌门人”吧，也让我在补课中得到一丝安慰。

天津 杨晨

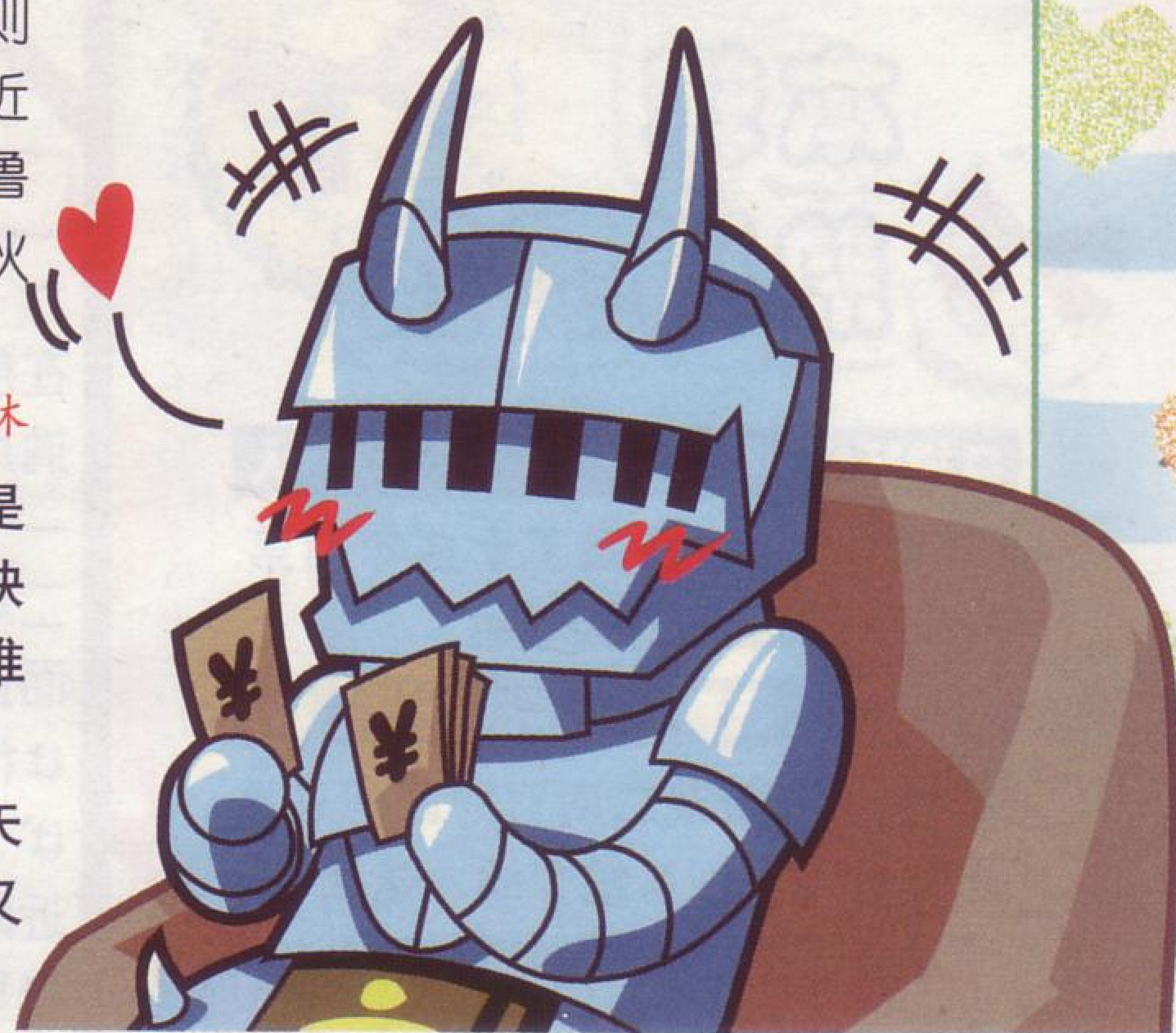
乌冬：掌门人肯定要上的，再送你一张“好人卡”。

酷洛洛：乌冬这好人卡是自制的还是别人送的？

乌冬：………

最近看一则新闻，上面说最近出现许多“阿鲁族”，阿鲁你的伙伴又增加了。

辽宁 张东林



胧月：阿鲁族是指那些兼差赚外快的人群吧，阿鲁难道你……

乌冬：难怪整天喊没有钱，最近又经常下班就回去，呵呵……

马修 伊娃 酷洛洛 白菜：围观中……

阿鲁：我是阿鲁，但我不是阿鲁族……别这样看着我，我冤啊！

出息

第一次给《掌机王SP》寄回函表就中奖了，真是开心，不过后来因为打工的关系一直没能好好看书，现在打工终于以我累垮的方式结束了，心里有点开心啊。这次打工我收获了一台PSP、一部诺基亚E63，还有电脑一台，超开心的说！小编们希望你们少熬夜啊，累垮了可不行，还要看你们的书呢！

无锡 高黔

乌冬：看到《掌机王SP》141的掌门话题的话，相信读者们都会明白熬夜加班是小编们的家常便饭了。

苍穹：一次打工就有了PSP、手机、电脑……兄弟你在哪儿打工的？我也去。

白菜：瞧你那点儿出息！打工也捎带手算我一个吧……

看电视

本人非常喜欢动漫，要不怎么迷上游戏呢？要是所有我喜欢的动漫都能做成游戏，剧情又丰富，那我做梦都要笑醒了。有一次回家看动画被抓个正着，无辜地被P了一顿后，等家长走了继续看，听到脚步声立马换台，结果我家长看到的画面是一对情侣深情接吻，于是我又被狠狠教训一顿，欲哭无泪啊！

怀化 苹果

马修：如果苹果同学喜欢的动漫非常多，而你喜欢的动漫又都做成游戏，我相信有生之年是绝对玩不完的。

伊娃：可以看电视但不可以看动画，唉……

苍穹：这就是传说中的不看动画改看大人喜欢的片子么？

猫娘马修

一天我在玩游戏，突然传来一声诡异的猫叫，我循声望去，之间一只猫在我家阳台上。这可是6楼的阳台啊！我不知道它是怎么过来的，但我用包收服了它，还是个猫娘，我说服老妈收养了它，并给它取名叫“马修”——以上纯属实事，如有雷同不要怀疑。养猫一事后来知道了，原来是隔壁邻居家的（阳台之间有一个小洞），于是我就把猫还给了邻居。

湖州 fish

伊娃：一开始还以为会是一个灵异故事呢。

酷洛洛：一只叫“马修”的猫娘，哈哈哈。

马修：猫娘？母猫咪起男人名多别扭啊。

白菜：阳台上的洞能钻过来一只猫，这洞不小啊。

只言片语 期待3DS，但日元汇率像芝麻开花一样节节上升，我的心也跟着跳……（张家港 某某）

掌门话题 中秋人在外


酷洛洛

中秋之日，月圆之夜，一下班就跑去模型店买下高达独角兽最终战样式的成品模型。因为TGS特刊的关系没法回家与两老吃饭，索性以这样的形式给自己犒劳一番。


苍穹

明月、佳肴、亲朋、好友……中秋节对于中国人而言，是仅次于春节的强调“团圆”的节日。但当中秋佳节与截稿日撞车，其结果就可想而知了，更何况这辑还是TGS特刊。无论文编、美编都如忘了时间一般在拼了命地加班加点，为的就是本辑《掌机王SP》能够按时上市，也希望广大读者对这辑的内容感到满意。


乌冬

中秋节晚上在公司一边敲着键盘一边欣赏有着和明月同等亮度的显示器，并且还有香浓的咖啡通宵相伴，实在是美哉。


马修

中秋节应该是我最没感觉的节日了……以前天天和父母在一起总挨训，而且那时月饼不好吃又没假放，月亮是圆但看一会也就那么回事了。现在月亮依旧圆，但中秋时候月饼的价格超贵，本不喜欢甜食的我基本就无视了，不过出门在外还是要给父母打个电话问候下。


白菜

俗话说，中秋佳节倍思亲。这是白菜在外地度过的第一个中秋节。早上阿鲁递给我一个云腿馅儿的月饼——白菜在重庆时是不吃月饼的，因为比较讨厌外面那层皮的口感。不过既然出门在外，想想偶尔试试也不错，搞不好还有背井离乡的感伤效果加成，于是于沉思1.5秒后接了过来。馅儿不错，不过还是无法勾起我对月饼的好感，果然根深蒂固的嗜好没那么容易更改的。事后跟母亲大人通了电话，互道节日快乐。


胧月

“思念很多人”→“被眼前的TGS特辑拉回现实”，如此往复着两个步骤。“掌机王”的大家都很忙，游子们下班后也无法全民聚餐。我和我的房东雷伊以及他的家人一起吃了顿江浙菜，略缓思乡之苦。这一夜我和雷伊、乌冬几乎都没有睡，并自虐地享受起“同伴们协力挑战着一个目标”的感觉。故障了多天的空调突然在这天不治而愈，然则已经是无需人工制冷的中秋了。


伊娃

在外过了这么多个中秋，今年应该是最心酸的，买了月饼在宿舍，却因为第二天凌晨才到家，已经累得不想吃了，所以这个中秋并没有像寄语所述的那样圆满。电话里爸爸承诺我说，家里的月饼也还没有拆封，为的是等我国庆回去团聚。好吧，失眠一夜后的我决定回家后一定吃月饼吃到吐，还打包带回深圳！


阿鲁

说到中秋节，自然就会想到月饼；说到月饼，在下自然就会想到云腿月饼；说到云腿月饼，就让我想到了今年一位身在重庆的朋友在过节前不远千里，非专程跑到深圳来，并给我带来了几个本人最喜欢的云腿月饼，特此在这里表示感谢。不过比较让人纠结的是，这位好朋友指明要吃泰国菜，于是……好吧，春节我会吃回来的，一定！

猥编

之前小编说史上最猥琐的小编是宇轩，我看另有其人……阿鲁，你看什么看，就是说你了呢。对，就是你，不用再怀疑了。

广州 喜衣粉


阿鲁：你们都误解我了，在书上看到的只是表面，真实的我其实是一个宅心仁厚的老实人，没错，老实人！


伊娃：阿鲁说假话怎么脸不红心不跳的？


乌冬：把“心仁厚的老实人，没错，老实人”这几个字去掉勉强算正确。

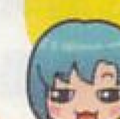
无聊的一天

这个暑假我去了一趟北京，当时考虑在火车上坐一天会很无聊，于是我就买了一台NDSi，结果当我上车掏出NDSi时，同行的小弟弟眼前一亮……结果他玩着NDSi很开心，我坐在车上依旧无聊了一天。

厦门 森哥


伊娃：森哥是“真·宅心仁厚”（相对于阿鲁）啊，宁可自己无聊也让自己的弟弟开心。


苍穹：“于是就买了一台NDSi”……听起来好像很轻松的样子啊。


马修：我想起我高中时排队办月票前很先见之明地买了一个俄罗斯方块机……



只言片语　游戏心得：耐心、恒心、无心。（乌鲁木齐 无为）

新小编我挺喜欢的，尤其是苍穹，但我想请问苍哥你就不怕别人从背后暗杀你么？（从后面拉你的围巾）

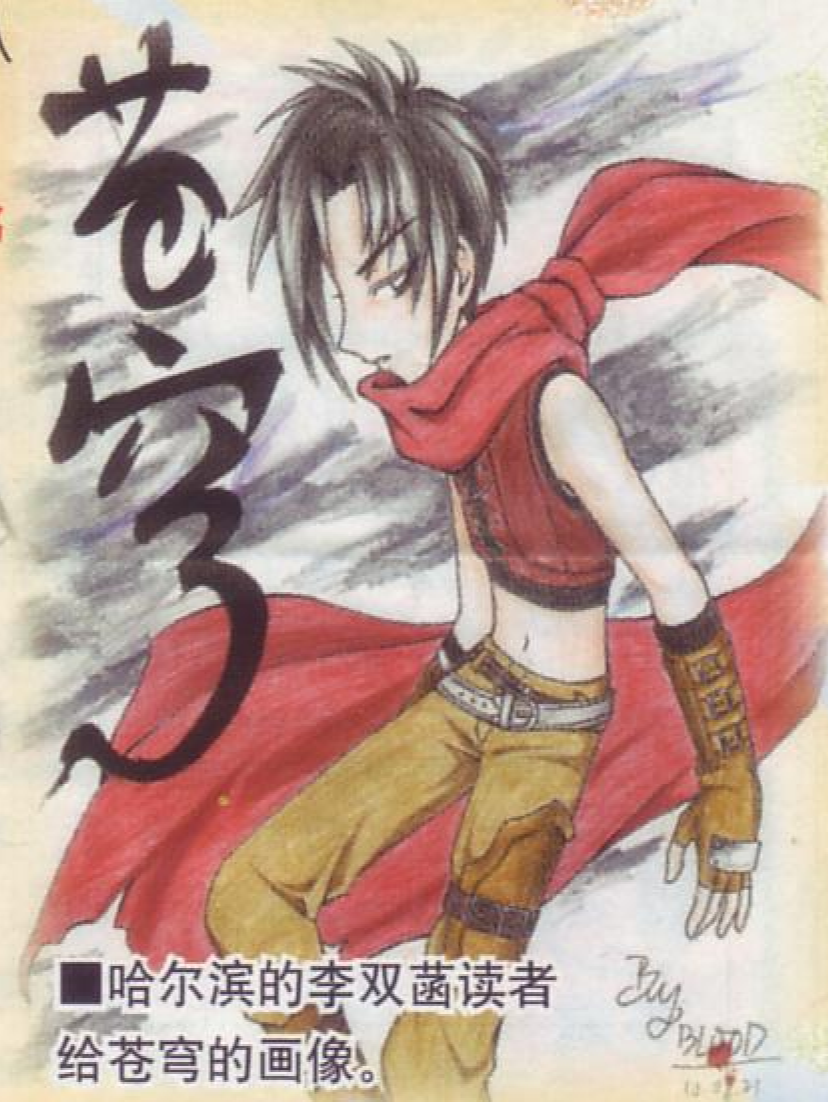
乌鲁木齐 柴世锦

苍穹： 从140辑登场以来收到了不少读者的鼓励和欢迎，个人在此一并感谢一下。小编形象中鲜红色的围巾明显是在向《Shinobi 忍》致敬啊，凭秀真大人行云流水般的身法，图谋不轨者只会倒在华丽的杀阵之下。

阿鲁： 楼上那位《Kunoichi 忍》普通难度接关无数次的同学，醒醒，该干活儿了！



■苍穹受来信内容启发所画。



■哈尔滨的李双菡读者给苍穹的画像。

小P丢了

我的小P在一日去书店的途中被我遗失在出租车上，虽然打了出租车公司的电话，但几个小时后还是没有音讯，我不想去怪那些将这台小P纳为己有的人，（抹泪）现在要开学了，上个学期，在尖子班的我因为偷偷玩PSP成绩一落千丈，现在我要做的就是平复好心情，好好学习！让我欣慰的是妈妈说只要能回到考进去时的成绩，就会再给我买一台PSP，还送我一部iPhone！（泪奔）大家祝福我吧。

嘉善 solo

马修： 我们那同样遭遇的PSP啊……（抱头痛哭）

伊娃： 马修你也平复好心情好好学习——不对，好好工作吧。

白菜： Solo同学加油吧，PSP会有的，iPhone也会有的。



你一言我一语

收到乌冬的明信片后就有了乌冬和盲先知的明信片了，我发现乌冬和盲先知的字迹跟我有得一拼，都是电脑族，呵呵。

河北 刘梁

乌冬： 其实大家的字都差不多的，只不过正好你收到了我和盲先知的明信片。

愿天下玩家一生平安。

兴怀 张俊

马修： 中秋节整理来信时发现了这句，加上最近虫子病毒什么挺捣乱的，因此就把这句祝福刊登出来，祝所有读者平安快乐。

紫血漪的小编形象好奇怪，画圈圈诅咒谁呢？

清镇 沙比吉拉比

伊娃： 那其实是紫血漪的一种独特的祝福方式。

在ACG领域游荡的本人上初三了，一天到晚学习任务重，又要补动漫、攻游戏、听音乐、看手办……请问工作忙的小编们是如何处理的？

洛阳 Eioly

苍穹： 小编现在就是工作任务完成是前提，其他的个人娱乐就见缝插针——你可以参考下哦。

一天放学准备和同学去玩他的NDS，半路下起大雨，我俩硬是撑着一把伞在雨里挺了20分钟，回家半边衣服都湿了。

河南 狂野

马修： 话说我中学时身上没有任何电子设备怕被雨淋坏时，从来不觉得被瓢泼大雨浇透了会有什么不爽……

初三了，小P自觉上交，也没什么时间写信了，不过母亲大人同意我买《SP》，希望《SP》可以保佑我中考成功，虽然还早……

南昌 怪叔叔

白菜： 行事在人，成事在天，迷信是不好的，明年中考高考的同学们加油。

想问一下马修，当初给自己起昵称的初衷是什么，我的昵称译过来也是马修，初中英语老师给起的，因为喜欢就保留了。

哈尔滨 Matthew

马修： 我的初衷啊……在数个冥思苦想的备用方案被BOSS一一否决后，2分钟内灵光一现想出来的……来自于《FFTA》的主角。

我和我同学交流时提到了“深爱”和“爱相随”，互相发表意见后，发现原来是同一款游戏。

哈尔滨 炒饭

马修： 相同译名不同游戏的现象很普遍啊……说通了就好嘛。

PSP掉了，心情很差……别惹我。

南充 WindSC

马修： 有条件就再弄一个吧，我的也掉了……怎么说呢，丢了东西，但不能丢了快乐。

我同学胆子真够大，上课时玩PSP，结果被躲在后门外的班主任看见，结果……你知道的。唉，都高三了还这样，我对我同学无语了。

崇州 小月月

马修： 我想起了中学时教室后门玻璃外那忽隐忽现那幽灵般老师的脸。

通告 136辑“玩家点评”《伊苏7》作者sywpurple，看到消息后请速用Email与我们联系，提供您的姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

只言片语 游戏成功守则：先处理心情，再开始玩游戏。（南昌 Billy）





马修：《35MR2》的项羽啊，Q化后还真有点像某种毒虫成精呢，呵呵。



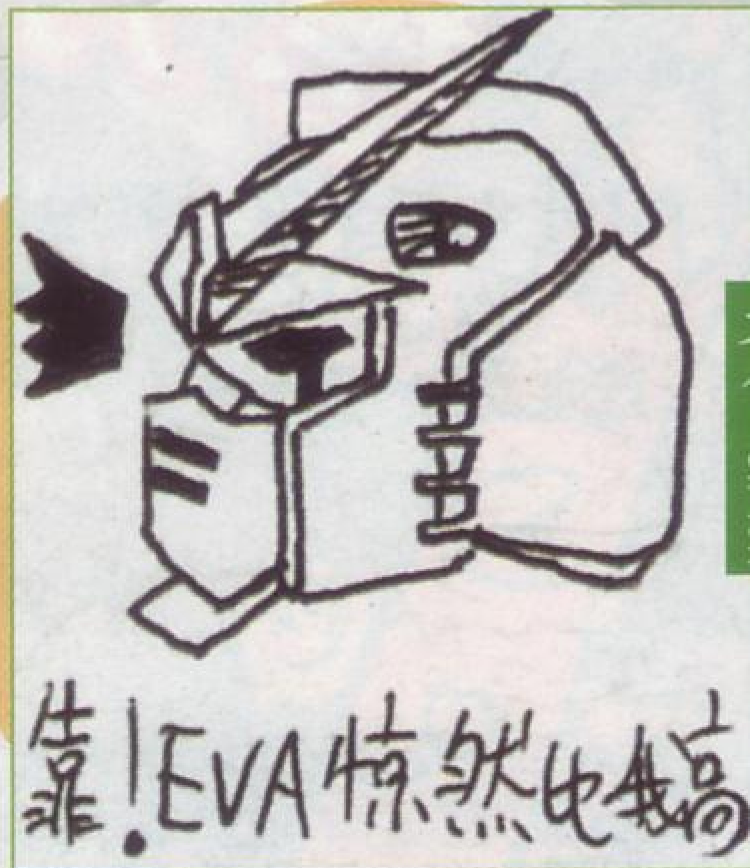
马修：有点猥琐但依然很MAN的奎托斯。



马修：一脸英气的ZERO，《洛克人ZERO合集》想必也让Song同学好好爽了一把。



马修：斯内克大叔，这辑画廊上好多大叔……



马修：经典的“高达侧身像”，就是说的话龌龊点。

141调查之“你对越来越多的《怪物猎人》式跟风作有何看法”

鄙视。虽然我认为《真·三国无双 联合突袭》很好玩，但我还是鄙视它，我想玩它，玩它，爱玩它，只不过因为我是《怪物猎人》的玩家。

北京 陈子琛

要是NDS上有跟风作就好了，我很喜欢艾鲁猫。

锦州 贺宇星

我觉得……不要太多就行了，要不然回过头来玩《怪物猎人》就没意思了。

福州 小鱼儿

跟风不可耻，关键要有自己的特色，刷得独特，联得独特，如果一味只是刷，结果可能把《怪物猎人》自己也毁了。

上海 王菁益

各有千秋，各公司加油做出最好的吧！

沈阳 诺布

不反对，也不支持！

李俊森

就是堆杯具。

辽阳 Grey Anger

素质高就行，当然有自己的创新才是最重要的。

浙江 fish

如同很多PC游戏跟风《暗黑破坏神》，很正常，但太单一。希望有突破。

湖州 斯介

期待能出现比《怪物猎人》更高素质的同类型游戏，只要素质好都会支持。

茂名 失业

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～133、141、142辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、29～31、34辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴□终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌□桌游》第4、6、7辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 开学了，祝我生活尽量快乐，新编加油，老编努力，不干的编嘛……一路走好（好别扭）。（天津 Yzx）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

任志锴　昵称：幕后人



性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《口袋》、《游戏王》、《BLEACH》
地址：福建省泉州市丰泽区兰台路辉庆广场A-1203室
邮编：362000
想说的话：神啊，用钱砸死我吧！用NDS、3DS砸死我吧！

丁金辉　昵称：香香公主

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《战神》、《深爱》
地址：浙江省杭州市余杭区临平丘山小区12幢二单元303室
邮编：311100
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘浩嘉

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达对高达》
地址：广东省广州市海珠区新港西路152号大院6幢204房
邮编：510300
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

赵赫　昵称：呀哈！

性别：男　年龄：13
拥有掌机：IDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《黄金太阳》
地址：辽宁省抚顺市李石开发区东北育才抚顺学校09级八班
邮编：113001
想说的话：我也想当一名小编……

吕赵欣　昵称：肥皂

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《空之轨迹》
地址：广东省湛江市霞山区人民大道南92号湛江基地大院61幢201号房
邮编：524006
想说的话：想中奖！让洗具来临吧！

李仕政　昵称：gsanppg

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《深爱》、《MHP》、《黄金太阳》
地址：广西省南宁市东盟经济园区农科所79号
邮编：530105
想说的话：漂亮的MM要加我，爱玩游戏的MM更要加我。

 只言片语　141辑最喜欢“交流空间”，竟然有两名MM（相信许多人和我一样的）。（高州 公周）

陈磊
昵称：自由の风

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《机战》
地址：上海市松江区车墩镇联庄3队207号
邮编：201611
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

潘崇阳
昵称：肥哥

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《忍龙》、《牧场》
地址：黑龙江省大庆市让胡路长青1-08
邮编：163000
想说的话：哥没钱，全二手的，谁给点啊！

魏浩翰
昵称：刷卡

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《皇牌空战》
地址：广东省广州市天河区员村西街1号大院3号201房
邮编：510655
想说的话：其实，玩游戏是可以锻炼脑力的，但要适度。

余晓阳
昵称：预感失落

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSP、NDSL、GBM
喜欢的游戏：很多
地址：重庆市渝中区解放西路重庆日报社东楼14-3
邮编：400012
想说的话：大家虎年吉祥！

李琦佶

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBM
喜欢的游戏：《恶魔城》、《MHP》、《N+》、《无限回廊》
地址：陕西省西安市新城区尚朴路北长巷60号4单元五层
邮编：710003
想说的话：在"交流空间"中露面的陕西人太少了！

陈佳锋

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《星之卡比》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区学府路209号4栋2单元501门
邮编：150086
想说的话：我要上"交流空间"！

孙堃鹏
昵称：小鹰

性别：男　年龄：17
拥有掌机：IDSi
喜欢的游戏：《塞尔达》、《DQ》、《牧场》
地址：辽宁省营口市盖州第一高级中学二年十四班
邮编：115200
想说的话：如果将我的掌机再加上500元，谁跟我换个3DS？

王浩哲
昵称：ZERORO

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MGS》、《家教》
地址：海南省海口市美兰区文明中路171号4栋506房
邮编：570203
想说的话：有没有人和我一起联机啊！

万涛
昵称：寻找真爱

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、IDSi、GBM
喜欢的游戏：太多了
地址：江苏省盐城市亭湖区解放南路八菱花园报亭
邮编：224000
想说的话：掌机、掌机，邀请您一块儿玩！

陈昕
昵称：Heart

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省宁波市宁海县黄坛镇联溪村66号
邮编：315608
想说的话：喜欢《口袋》的朋友来找我啊！

于振英
昵称：涵宝

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《塞尔达》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区民航路30-4号
邮编：150036
想说的话：想联机的朋友来找我！

韩荣强
昵称：小强

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：RPG
地址：上海市宝山区莲花山路817弄3号101室
邮编：201901
想说的话：大作快些出啊！

只言片语 / 女生们的小编形象好精致。（苏州 露比）

FAQ电台

各位读者大家好，又是FAQ电台的时间，无论是主机疑难，还是游戏卡关，小编们都会尽力为大家逐一解答。由于来信众多，部分读者的问题没有被选上还请多多原谅，除了针对个别读者的问题进行解答之外，我们还会收集较多读者提出的相同问题进行综合解答，现在就来看看吧。

栏目主持：酷洛洛



最近又有许多读者来函问PSP go的破解进程，其实5.03以上的PSP-3000也好、PSP go也好，目前都处于瓶颈阶段，只能借助自制软件加载程器HBL来运行一些模拟器等自制程序，到底何时才能运行游戏镜像，这真的不好说，或许某天就如PS3一样，一不小心就破解了，所以只能耐心等待。其实与好友一起合购PSN上的下载游戏是个不错的选择，5人平均分摊下来，只需几十块就能解决一款新游戏，何其快哉。

另外也有不少玩家提问，烧录卡更新至最新内核、游戏ROM打上破解补丁后依然无法运行，可以尝试将原来的内核文件彻底删除后再拷贝最新的内核，如果还是不行的话可以考虑对TF进行格式化，再重新拷贝一次。同类情况酷洛洛也曾经遇过，TF卡格式化后原本以为无法运行的ROM就恢复正常了。



我记得PSP输出到电视上打游戏也能全屏，但是该怎么弄？

安徽 青蛙



那需要一个名为FuSa SD的自制插件，安装方式和其它插件方式一样，安装后再用PSP视频输出线连接到电视上就可以实现全屏游戏输出了，该插件版本停留在2009年的FuSa SD v1.0.50b，这位读者可以前往其作者的个人网站下载插件：http://foosa.do.am/news/2009-05-31-19。



PSP-3000现在的自制固件可以用插件吗？比如金手指之类的，为什么商家说很多3000用户用插件后机子彻底变砖了？

郑州 尹碧钧



PSP变砖大多是因为内置储存区（Flash）的文件遭到修改，从而导致PSP无法正常运作，其实只要看清楚使用的插件和软件是否支持PSP-3000就不会有多大问题，并不存在所谓使用插件就会导致PSP-3000变砖的怪论。金手指CheatMaster Fusion有专为PSP-3000而设的版本，就算使用非PSP-3000版也不会变砖，仅仅是截图保存路径的区别而已，大可放心使用。



《幻想传说 换装迷宫X》用5.03普罗米修斯固件为什么会死机？

桂林 容川



5.03普罗米修斯固件内嵌的普罗米修斯模块尚不能直接运行《幻想传说 换装迷宫X》的原版ISO，需要使用ISO tool或手动在ISO内添加普罗米修斯模块。目前作者已经更新第二版的普罗米修斯固件，这位读者可以将PSP升级至5.03普罗米修斯-2（142辑《掌机王SP》附增该升级程序），更新完毕后即可直接运行原版镜像。

只言片语 突然发现我对PSP向的节奏类游戏好有爱。（温岭 末冥音）



目前具有硬件反烧录功能的烧录卡有哪些？

贵阳 王士吉



首款应该是DS Two吧，不过如今通过升级，EZ5i也具备了反烧录功能。但毕竟游戏厂商的防破解技术也是与时俱进，就算有硬件反烧录功能也需要定时留意烧录卡官网的更新。



PSP搭配TF卡+适配器的效果怎样？

合肥 林杨力



如果是单卡的话其实是一个不错的选择，因为可以用完NDS后给PSP用（笑）。但双卡合一时就要注意不少东西，例如传输文件后其数据会分布在两张卡之中，因此除非格式化，这两张TF卡都不能再独立使用，无非等于将两张TF卡变成一张记忆棒，而且使用上也会存在一些小错误。随着现在16G记忆棒价格下调，适配器已经沦为过渡期的产物，如果没有特别需要，还是选择记忆棒吧。



iDSi怎么看小说、听音乐啊？

福州 陈铭杨



去网上下个Moonshell 2拷进烧录卡，就可以看小说听音乐啦。



PSP上有完美播放AVI和RMVB格式电影的插件吗？

徐州 郭怀远



该插件目前还没有，想要PSP看片还是老老实实地转成MP4格式吧。



麻烦请教一下日元与人民币的汇率是多少？一般6000～7000日元的UMD大约换算成人民币为多少元？我想买个正版《怪物猎人 携带版 3rd》，不知手头上的200多够不够。

西安 李琦佶



最近日元与人民币之间的汇率升得比较厉害，已经达到了1：0.0809。按照你的要求，6000～7000日元换算为人民币大约是485～566元。将于2010年12月1日发售的《怪物猎人 携带版 3rd》的官方定价为5800日元，为人民币469元，请努力存钱吧。



《口袋妖怪 黑·白》正版卡需要多少钱？什么时候买合适？

哈尔滨 张圣垚



《口袋妖怪 黑·白》的售价各为4800日元，以现在的日元汇率折合为人民币大约在370元左右，不过由于国内的水货商都有专门的入货渠道，350元左右都是比较合理的。至于什么时候买合适就看个人了，很有爱当然第一时间入手，一般有爱的话可以避过这段发售时间的锋芒，等价格稳定了再买，但要提醒这位同学的是，国内不同于日本，由于国内的正版NDS游戏都是水货，商家卖完了很少会再进货，所以有爱的话还是趁早吧。



《诡计×逻辑》的第三个故事《雪降る女子寮にて》的金银ヒラメキ分别应该如何获取？隐藏剧本《暴走ジュリエット》怎么才能看到结局？

镇江 刘复



金的获取方法为“游园地も良いけど、〇〇もいいかも”＋“涩谷”；银的获取方法为“冥界に来る司はいつも同じ〇〇〇〇”＋“スタイル”。《暴走ジュリエット》分为十章，需要把第一季和第二季的十个故事全部解决后才能完整阅读。



PSP《指环王 阿拉贡的冒险》中，有的时候明明看见前面有存档点，可过去后就消失了，是什么原因？

邮件 xxz凯



如果在储存前场景中出现敌兵的话便无法储存，只有将敌人全灭，存档点便会发亮显示了。





用烧录卡玩《深爱+》能继承前作存档吗？

北京 刘陶颂



用烧录卡玩《深爱+》是可以完美继承前作存档的，不管是正版卡带还是烧录卡，想要继承存档都需要使用两台NDS进行操作。不过想继承前作的收集模式（ギャラリー）就必须要有前作和本作的正版卡带才行。

只言片语 真的好希望把中奖时的心情与众小编一起分享。（合肥 星空的守望者）

小编寄语



苍穹

◎杯具：本辑是TGS特刊，工作强度极大，偏偏临近截稿时电脑硬盘报废。几经折腾后虽然重要资料得以恢复，但也因此拖缓了工作进度，只得拼命通宵赶上来。本以为自己每月做一次资料备份的习惯已经是很好的了，看来以后得加大备份力度，改成每周一次，或者……每天?

◎截稿日凌晨亲眼见证了首发上场的欧文独中两元，一扫个人连日熬夜所导致的精神萎靡不振。虽然只是一场联赛杯对阵弱旅的比赛，但希望这是一个好的开始!

◎感谢乌冬哥从日本东京带回的抹茶，所谓“千里送鹅毛，礼轻情意重”，更何况还是个人最喜爱的茶饮!



胧月

★去广州不止一次两次，参观博物馆却是在不久前。一向嬉皮笑脸的损友蓦地展示出博学的一面，当了把合格的导游，并强烈要求我公开赞美他。

★为《PSO2》的公布小小惊喜了一把，只是光换个名字没有用，实际素质还得玩过才知道。掌机上目前最期待《MHP3》，而《大神传》、《二之国》、《皇骑》、《第三个生日》和《战场的女武神3》也在必玩之列。其实从好几年前开始，每到年底我就喟叹来年是不是也能玩到这么多好游戏，如此担心看来完全是多余的了。

★再重拾《真3编年史》，因为这次是用PS3玩，没有记录可继承，打起来相当辛苦——祸魂好贵。另外对次世代的《真4》已经完全不抱期待了，Atlus你就随便在NDS或PSP上再出个外传吧。



阿鲁

■周末和部分同事去看了《盗梦空间》，不过在这里本人并不想对这部电影进行评价，我想说的是另一部电影——《三个傻瓜》。这是一部印度电影，虽然电影的拍摄手法并不新颖，题材也不够有创意，里面的歌舞也有让人汗颜的冲动，但是电影中某位“傻瓜”的理念和处事态度确实值得学习的，这让不顾亲戚反对一心从事游戏相关事业的本人产生了非常强烈的共鸣。

■在乌冬同学的帮助下，在下想要的大部分《幸运星》相关物品都入手了，我欣慰死了！再加上某位好朋友在贴吧上答应帮我订限定粘土、10月底的限定相机以及PSP限定版，这样算起来在这部动画上的消费也确实不少了，勉强能算个真饭了吧……



白菜

□第一次负责光盘的最重要部分——不熟悉、压力大、错误多，为了剪几分钟的花絮鼓捣了整整一天一夜一通宵，害得非编也跟着我疯。我突然很崇拜剪过E3的伊娃。

□《盗梦空间》确实是部不错的片子，虽然有特效有制作，但它卖得并不是特效和制作。比看美元漫天飞舞的片子爽多了。

□TGS结束。看过我上辑小编寄语的同学们应该能猜到我想抽哪个厂商。

□“《铁拳》系列”公布的新作是《TT2》。从某种意义上来说，这比《TK7》更让我振奋。



LIKY

◆好久没跟大家打照面了，主要是前段时间动了个手术，最近一直在休养，所以最近几辑都没露面，谢谢读者的关心，我还没有离开大家。

◆虽然在家呆着，但新闻还是要关注的，本届TGS个人感觉没太多惊喜，主要是PSP2没有任何消息，没有它的展会显然缺少热点。当然《MHP3》的大量情报又吊足了人胃口，下个月就可以玩到试玩版了。

◆昨晚看金鹰电视节颁奖晚会，海清、黄海波因《媳妇的美好时代》获最喜爱演员奖，可以说是名至实归，这部电视剧非常有意思，向大家强烈推荐一下。



酷洛洛

★试了一下PS3 Move，立即就沉迷了，《运动冠军》里面的剑术项目相当过瘾，一不小心就玩了一个半小时，不过第二天右手就开始肌肉酸疼，看来最近运动少了，要加强锻炼才行。（话说哪来锻炼的时间……）

★前段时间和乌冬阿鲁去了趟附近的游泳场，才想起原来自己将近3年没游泳了。给了15块的门票钱，当拿着门票走近泳池时，发现入口有个类似地铁检票闸机的玩意，用门票往上面一过……感叹现在的泳场真先进。

马修



◆咬咬牙，把丢失的装备：手机、PSP、NDSi LL全部补齐了，加上当时丢的现金和包等，算下累计损失，4000元整。虽然再度陷入财政危机，但本人的原则是：钱丢了，不能连快乐一块也丢了。

◆由于策划火车驾驶模拟游戏专题，所以《黑·白》出来前我几乎把各个版本的火车驾驶SLG都重玩了下，这么多年了对此类游戏我果然还是非常有爱的。

◆《口袋妖怪 黑·白》的素质出乎意料地高，这次厂商在NDS上竟然玩了次突破！本人的口袋之魂熊熊燃烧中……

◆掌机圈子内《口袋》风暴再临，3DS更蓄势待发；掌机圈子外苹果气势咄咄逼人。然则今年TGS上，传说中的PSP2或PSP-4000还是没有现身，我只想说：索尼，你真坐得住！

乌冬



◆有幸今年能亲临TGS，果然现场的感觉就是和看网上报道不一样，走到哪都能感受到浓厚的世界级盛会氛围，能参加这种活动，也算是为自己的游戏经历增添了宝贵的一页。

◆本来在国内就已经订了《白》，结果在18号那天TGS结束后去秋叶原，一时没忍住就又入手了一个《黑》，冲动啊……

◆和之前所想的一样，回国后马上进入赶稿地狱，《黑》只停留在开头阶段，刚到的《白》还没拆……唉，不想了，继续加班吧。（哭）

伊娃



■集体相约去看《盗梦空间》，出来后发现自己的所有举动似乎刚刚才经历过，梦境和现实傻傻分不清楚。最后鄙视一下阿鲁，说好3点集合，却迟到了1小时之久，真不知道你是怎么跟宁宁谈恋爱的！

■和澄香、咕噜一起托前往TGS的男编们带化妆品，不是没买全就是买重了，要是派个女编去东京专门负责采购就好了……

■这辑特刊大伙都忙得天昏地暗，伊娃更是累得想哭，中秋节大伙都团圆了吗？小编们虽然没假，但至少是一起度过的，再吃点月饼就满足啦。

咕噜 （美编）



◆深圳关外的人口有增无减，人越来越多，私家车越来越多，路却越来越窄。小区门口的大马路到了高峰期就会堵得水泄不通，车跟个蜗牛爬似的，赶着上班的人那叫一个着急呀！现在为了扩大马路，居然要把马路两边的绿化道铲平，将原来的的双车道改成4车道。这个办法倒是不错，但是却要破坏绿化，有点得不偿失。看着两边绿油油的大树一棵棵被"截肢"的惨相然后被迁走，很是让人心疼。

Juxi （美编）



◆散步的时候无意中发现一足球公园，场地非常大，球场旁边有座小山，铁栅栏下面还有条大河，经常可以看到有人钓鱼。于是假期的时候也会去坐坐，有次观球的时候居然还被邀请当拉拉队。

◆还记得那年在树下军训吗？教练对同学们说："第一排报数！"你惊讶地看着教练，教练又大声说了一遍："报数！"于是，你极不情愿地转过身去抱住了树！

◆以上笑话自网上偷渡而来，祝大家中秋、十一快乐！

澄香 （美编）



◆此次写小编寄语时正值我国的传统节日中秋佳节，但是为了让读者们能够早点买到新一辑的《掌机王SP》，本人现在正在加班排版。期间不时收到朋友们的问候短信和电话让本来忙碌的我很是感动。在这里也给可爱的读者们送上一份迟到的祝福：中秋快乐！

◆朋友给我拷了好多电影，由于《禁闭岛》看了个开头实在有点惊悚，加上怂恿好朋友加入我的观影队伍最后以失败告终。于是不得不把《禁闭岛》的观影计划往后搁，继而把目光转到了一个比较吸引我的片名上面：《摇摆少女》。看完后发现真是部不错的电影，有些情节令人喷饭，看了真开心啊，励志又搞笑，还很真实。里面的演员几乎没有一个本人认识的，但是都表演得很棒很到位。尤其喜欢那个又囧又可爱的男老师。强烈向大家推荐此片。

紫血漪 （美编）



◎年假：应酬收养我狗狗的朋友，带"榴莲"去了海边玩，因为伤口和种种原因，没让它下海去游泳。给"榴莲"送行去了一趟佛山，然后放了个长假，回家大吃大喝大睡，宅家里基本没出门……

◎iPad：在国行没发售前几天，有幸和iPad接触了，基本上对它没爱，游戏很多，还是类似推箱子的益智游戏适合我啊……

◎电影：《KOF》电影，看得我睡着了。

◎"榴莲"：最近听朋友说不怎么吃，担心死了。

掌机王自由谈



作为战棋游戏，《火焰之纹章》无论是系统还是战略都堪称一大典范，波澜壮阔的剧情亦是其魅力所在，本文第一篇稿件收录的便是对不久前的新作《新·纹章之谜》剧情上的评论，但评论的并不是游戏中贯穿主线的宏大战争，而是战争中一些细节小故事。第二篇则是回顾那台陪伴了作者无数快乐的GBA。最后也强调一下，玩家点评的字数是在390～410之间，欢迎大家踊跃投稿。

栏目主持：马修

纹章之影

——《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》角色小谈

文 古梓



《火焰之纹章　新·纹章之谜　光与影的英雄》（以下简称《新纹章》）发售到现在也有一段时间了，相信大多数《火纹》粉丝早已经通关，甚至拿下最高难度的也不在少数吧。不过笔者不急于通关，而是在慢慢体会着其庞大史诗剧情中一些或许在旁人眼中根本就微不足道的细节。也许笔者就是这么一个别扭的人，对“英雄战争”表面的光鲜亮丽并不是很感兴趣。如果说表层上的大战代表着“光”，那么在其背后的众多极为细小的故事则代表着“影”。本次，笔者就是想稍微说说这么点微小到足以被人忽视的“影”。

悲哀的暗杀者

卡塔莉娜，一开始便是和原创主角一起加入骑士团的一员。看似柔弱却有着非同寻常的坚强，善解人意还处处鼓励着主角，发誓要为了马尔斯而战。然则就是这么一位女孩，其真实身分居然会是暗杀组织派来刺杀英雄王马尔斯的杀手。“一切都不过是演戏，对不起。”很简单的一句话，在表明自我立场的同时无意中透出莫名的无奈和悲伤。

原来这个暗杀组织的成员全部都是孤

儿，是被艾雷米娅收留抚养，并传授杀人技术，充当暗杀职务的人偶。是的，他们不需要“眼睛”，因为他们不用去关注其他人的存在，只需要知道自己所杀之人是谁便可；他们不需要“头脑”，思考自我存在价值、质疑做法的对错以及做出属于自己的选择这些行为根本是不允许的；他们也不需要“情感”，作为杀人机器，情感只会成为障碍。他们只需要一样东西，那便是对“命令”的绝对“服从”。

从一开始，她就是这样一个没有自我、没有情感、为达目的不择手段的杀手。可是，谁也没有想到，就在这不算长的骑士训练时间里，她的内心却发生了某种变化。对同伴，对正义，以及对是非的理解认知，让她开始犹豫起来，这才有了一开始那句无力的道歉。

在和我方的战斗中，她接连失去了自己的好几个同伴。她本该没有感情，甚至对如同“母亲”般的艾雷米娅不存半点怀疑的她，却对这种“用完就抛弃，任其自生自灭”的做法越发地厌恶。于是，在看着虽然没有血缘关系但早已经将其当成自己亲生妹妹的库莱涅身受重伤之时，她会不顾一切地将她救回家。虽然仍旧无法违抗艾雷米娅的命令，可她至少能够选择了一直陪着妹妹直至其生命终结。

一次次的遭遇、一次次的思考，终于到了卡塔莉娜的最后一战，面对原创主角，她本来还想继续扮演自己的角色——一个冷漠的暗杀者，她本来还想继续撒谎欺骗所有人。艾雷米娅所需要的只是听从她操控的人偶，所以对于卡塔莉娜来说，即使明知道这一切都是错误的，即使明知道自己在“母亲”眼中毫无价值，也仍旧愿意为了这样的人去战斗，甚至是去送死。对，打从骑士团第一次见面的时候，她就一直在撒谎，曾经约定要一起为了守护马尔斯而战，曾经说好要不分开，这一切都不过是她精彩的演技罢了。“如果这些都是你的演技，那现在的你为什么在哭泣？”面对原创主角的质问，她愣住了。曾经竭力掩盖的情感终于让她承受不住，通过她难以抑制的晶莹泪水一点一滴表露了出来。其实她一直在作着一个梦，一个和同伴一起的幸福的梦，在她的内心是真的很渴望有同伴的相互扶持。不过，她也很清楚自己一直以来所做的一切都是罪无可恕的，除了死之外实在无法赎罪。这时候，马尔斯给她指了一条明路，既然知道自己的罪，那么就更应该活下去，用自己的行动去赎罪，而不是选择以死来作为逃避的借口。



或许我们应该痛恨暗杀组织的首领——冷漠的“母亲”艾雷米娅，是她将这些孤儿培养成冷酷的杀手，也是她无比残忍地将孩子们当作棋子，用完就丢弃，不带半点怜惜。然而谁又能想象得到，她曾经也是一位慈爱的“母亲”，收养着一众孤儿，为了让他们能过上幸福的生活而苦苦支撑着。可是，残酷的战争夺走了她所有的孩子，在精神濒临崩溃的时候，她遇上了魔王加内弗，甚至妄想着他能帮助自己救活这些孩子，所以听信谎言、中了暗示的她才会成为现在这般残忍。可惜，在生命的最后一刻，即使解开了精神暗示也无济于事，她所能面对的只是永无止境的“绝望”。

孤独的佣兵

奥古玛，在外人眼中他可能只是一名颇具实力的佣兵。佣兵是什么？受人钱财替人消灾的主，他们不需要信仰也不需要忠诚，仅仅是为了钱而战斗。只要雇主需要，他们可以冲锋在任何残酷的的战场上。为了可以在战场上存活下来，他们可以无所不用其极，甚至用尽种种肮脏的方式去战斗。在接受过骑士训练的人看来，他们简直就是对战争的最大侮辱。

然而佣兵奥古玛却得到了一众部下的拥戴，甚至于连马尔斯王子都充分信任他。于是奥古玛靠着自己的实力，在“暗黑战争”中成为了众所周知的“英雄”（当年游戏中他可是最强双璧之一）。那么，到底是什么令他可以为马尔斯拼命到这种地步呢？难道仅仅是为了金钱？答案自然是否定的——其

实他一直都是在用自己的方式守护着心中的那个人。

那个人正是希达公主，也许别人并不知晓，但《新纹章》的原创主角却在一次次战场上的接触中渐渐明白了。在奥古玛心中，对希达公主的感情其实早已经超越了“忠诚”，为了自己而战的人固然可以很强大，但真正的强大是为了别人而战。奥古玛一直都深爱着希达公主，也很清楚希达公主心中所爱之人是马尔斯。当你深爱着一个人的时候，是仅仅想要占有她呢，还是一味地希望她能得到幸福？在这一点上，外表粗犷的奥古玛选择了后者，所以他将自我情感埋藏于内心深处，用自己的生命来保护马尔斯和希达，只是为了让希达能过得快乐幸福。即便在战斗中自己遍体鳞伤，即便希达每次都对他表现出关心和担忧，他也不愿意让希达察觉到自己的本意。

渐渐地，一直在战场上品尝着孤独的奥古玛变了，变得会去依靠别人，变得会真的信任战友，以至于当希达已经站在他身边时，若是以前，时常保持警惕的他马上就会发现，可现在的他居然发呆了一般，完全没有注意到公主就在身边。虽然这曾经让他烦恼自己是否变得弱小了，不过在希达眼中，他却是变得更加强大了。值得被人依靠，懂得依靠别人，在他守护着希达的同时，希达也在默默地用自己的方式守护着他。虽然终有一天，当战争结束的时候，



他还是会选择静静地离开，但此刻为了所爱之人而战，看到所爱之人得到幸福，便是他最大的幸福。根据阿卡内亚大陆史记载，奥古玛在马尔斯和希达公主大婚当天，便又一次失踪了。

漆黑骑士

黑骑士卡缪，一个在“暗黑战争”中令我方吃尽苦头的狠角色，一个“至死”都恪守着骑士精神，为了祖国可以奉献出自己一切的武将。然而隐藏在其强大的武者姿态之下的，是一个崇高且极具人格魅力的灵魂。这里笔者可以毫不夸张地说，贯穿“暗黑战争”和“英雄战争”的众多角色中，只有卡缪的刻画是最为精彩深刻的。

当年阿卡内亚亡国公主尼娜面对敌国大兵压境已经绝望，甚至想要以死来作最后抗争，正是卡缪的及时出现说服了她。虽然是敌人，可他不希望无谓的杀生，更不愿意看到尼娜用这种方式来逃避自己身为阿卡内亚国人惟一希望的责任。即便那时候他从尼娜的眼中看到的只是对自己的仇恨，即便在所有阿卡内亚国民面前他就是个十恶不赦的罪人，他也全然不顾。

说不出那是一种怎样的情感，但在逐渐接触中，也许他自己并不想承认，但卡缪对尼娜的情感已经由最初的怜惜保护变成了爱。所以在帝王梅迪乌斯要求他交出尼娜的时候，他毅然决然地选择了抗命，他必须重新给予尼娜自由，必须让尼娜得到复兴阿卡内亚的希望。这时候的尼娜对卡缪已经没了仇恨，到了这一刻她实在不想再否认自己内心的真实情感——她已经无可救药地爱上了卡缪，她很清楚地知道自己是个懦弱的人，自己已理所当然地将卡缪当成了心中惟一的支柱。正因为有卡缪，她才能坚强地活到现在。

面对尼娜苦苦哀求与自己一同离开，卡缪这个对祖国古鲁尼亚绝对忠诚的骑士最终还是没有答应。他不希望因为自己的私情而毁了祖国，同时也不希望因为骑士的忠诚而害了尼娜，就在这矛盾纠结的心情中，他选择自己留下，为尼娜的逃生争取时间。他所要面对的是一场绝毫无胜算的战斗，可他居然能够无所畏惧地和强敌战斗，最后长枪折断、利剑崩裂，赤手空拳的他成为了俘虏，更得到身为骑士最屈辱的对待，然而他心中却是比任何人都更加牵挂着尼娜公主的安危。

卡缪的最后一战是在“暗黑战争”中，为了祖国他必须与马尔斯战斗，最终战死在沙场上。那时候没有人注意到，他其实并没有死，受了重伤漂流在异乡的他失去了记忆，并得到少女蒂达的照顾。渐渐地，两人产生了感情（这一段故事发生在《纹章外传》中），后来他逐渐找回了记忆，记起了自己的一切。在那遥远的故乡还有他

必须亲自了结的事情，同时也是必须偿还的“罪”。于是，他戴上了面具，化名西利乌斯，那一刻，黑骑士重归战场。



舍弃了身分，舍弃了名字，舍弃了面容，只是作为马尔斯部队中的一介士兵战斗在最前线。虽然曾经遭受原创主角的多方质疑，可他仍旧不打算说出真相，即便在最终战中见到了尼娜公主，他还是不愿意以真面目示人。尽管这时候，他很清楚尼娜公主是因为自己才会生活在这个悲伤的噩梦中，尽管他知道因为对自己的爱，尼娜公主心中才会那么的自责。

“为什么你会知道我的梦，难道……你是……卡缪？”再次面对尼娜近乎崩溃的乞求，卡缪还是选择了沉默。他只是希望尼娜能重新振作，能从囚困着自己的名为“罪责”的牢笼中走出来。到这一刻，一切尽在不言中，尼娜只得对这位既熟悉又陌生的人说出“谢谢”两个字，卡缪却是回以极为意味深长的另外一个词“对不起”。他知道自己还有必须回去的地方，因为那里有人在等待着他。

暗黑皇帝

最后说的这一位，排除魔王加内弗和暗黑龙这两大BOSS，暗黑皇帝哈丁可以说是“英雄战争”的始作俑者。不知各位是否还记得，这个本作中超强的BOSS其实在“暗黑战争”的时候就有出场过的。作为奥利安王国的“草原之狼”，想当初，奥利安王国也有大半领土被侵占，哈丁居然能靠着自己的部队在毫无外援的情况下支撑数月，其军事方面的指挥能力以及威望可见一斑。

“暗黑战争”结束后，阿卡内亚王国急需复兴，为此尼娜接受了大臣的提议嫁给哈丁，并让哈丁作为这个国家的新国王。本身看来，这是一桩再明显不过的政治婚姻，然而理性上选择接受的尼娜却欺骗不了自己的心，哪怕得知所爱之人卡缪已死，哪怕明知道这么做是绝对错误的，可她还是无法断绝对卡缪的思念。另一边，哈丁却是从心底爱着尼娜，正因为爱着她，才能清楚地看到自己在她的心中并没没有位置。

所爱的妻子根本不爱自己，这是一件多么痛苦而又残酷的事情，可是哈丁并没有半点责备尼娜的意思，只得将自己关在“牢笼”一样的房间里，不断借助酗酒的方式以获取哪怕是一瞬间的精神上的解脱。也就是在这时候，他内心出现的“空隙”被加内弗利用了，更借助暗之宝玉的力量让哈丁彻底失去了本性。

至此，暗黑皇帝哈丁开始了其疯狂而又可悲的征途。重建阿卡内亚神圣帝国，扩充军备，吞并临近国家。被暗之宝玉侵蚀了心智的他，甚至将自己的痛苦归结在了马尔斯的身上，誓要将马尔斯甚至所有的一切都毁灭了方肯罢休。就是这么一位军事谋略超群的皇帝，屡次设下圈套让马尔斯一行人身陷险境苦战不断；可也是这么一位皇帝，屡次有意无意地给予了马尔斯脱险的机会。也许这本身就是矛盾的，但在笔者眼中，这或许才是哈丁仍旧残留着一丝本性的最佳证据。

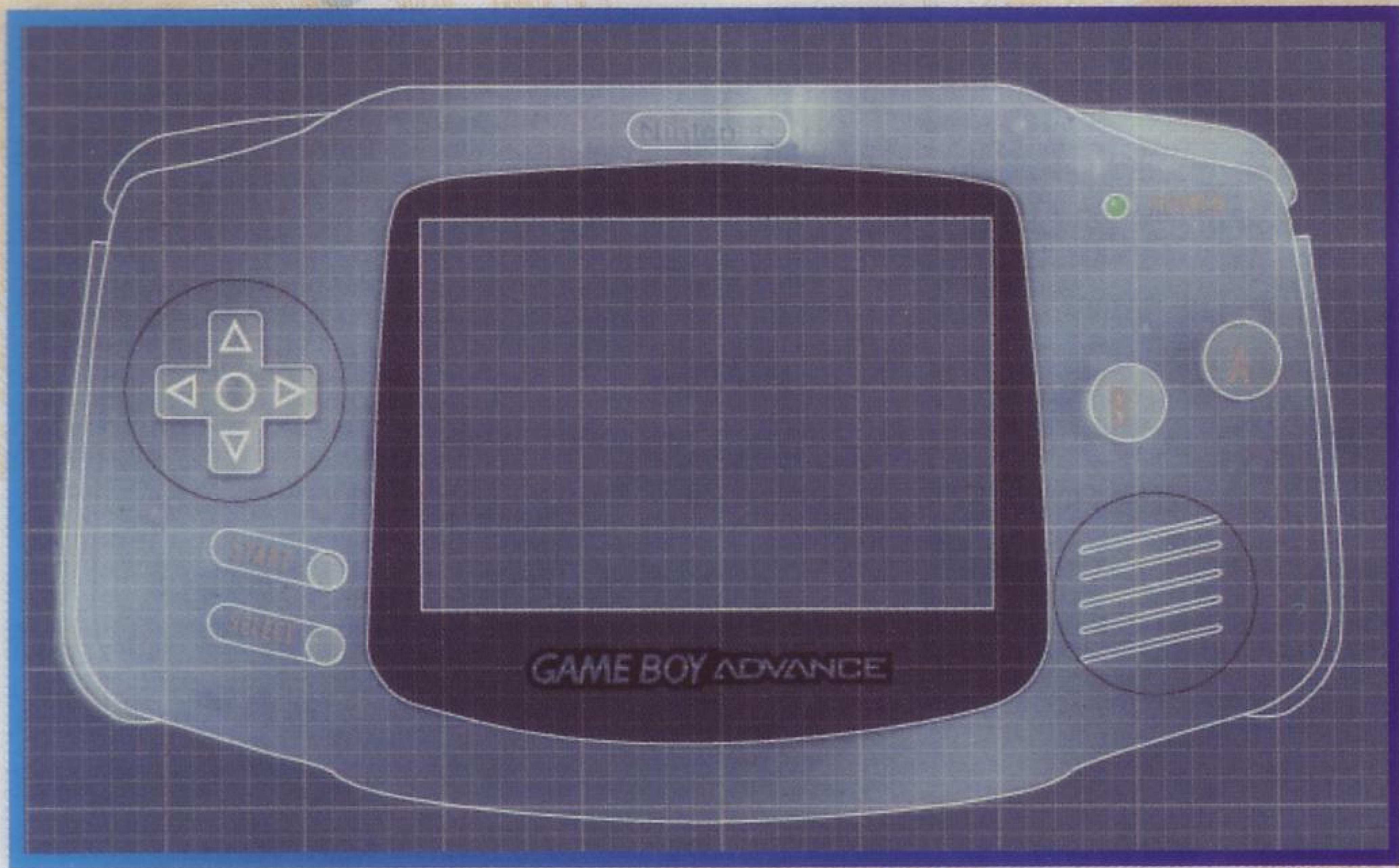


直至最后一战，这位孤独的甚至根本没人能明白其内心真意的帝王终于在临死前说出了真相——其实他很清楚自己被暗之宝玉所控制，也曾经拼尽全力要和心中的黑暗抗争到底，可是他的内心太脆弱了，到最后还是无法摆脱黑暗的控制，所以他才那么渴望马尔斯能杀死自己，为了让自己从漫长的噩梦中醒来，也为了结束这一场因为自己的疯狂而引发的残酷战争。“无论如何请帮我转告尼娜，我仍然爱着她，还有……原谅我。”这是哈丁最后的话语，依旧带着挥之不去的孤独和悲哀意味。

其实在《新纹章》中存在着各式各样的人，他们也都有着各自为之战斗的目的。为了家庭，为了荣誉，为了祖国。在这众多的“影子”的背后，被刻画出来的终归是“人”，有着七情六欲永远无法用简单的对与错、“善与恶”来评判的人。

我的GBA

文 羊羊羊456



我开始努力存钱，凭着我的努力，用了3个月的时间，包括压岁钱在内我终于存到了300元钱，虽然每每想到只差70元会很高兴，但一想到只是买到机器而玩不到游戏便又失望了。于是，我先一口气花了100元买了《红宝石》、《蓝宝石》和《绿宝石》三盘卡带，那时我以为这三个是不同的《口袋妖怪》，后来才知道《红宝石·蓝宝石》是双版本、而《绿宝石》是资料篇，我无语了——100元应该都够买张普通点的烧录卡了，都是无知惹的祸啊。

我拿着三盘卡带回了家，这样距离买机器就差了170元，我本以为还要在存几个月才可以玩上GBA，可那年期末我考了第一名，而2007年的新年也快到了，我的名次让我又得到了300元压岁钱。拿到钱的那天我跑到店铺，快手快脚就把GBA买了回家（当然有验

“老板，这个要多少钱？”当刚上初一的我带着略显稚嫩的表情指着柜台里的GBA问时，老板的口气略带怀疑：“370元。”

我喜欢上GBA还要从我同学说起，当我看见那位同学在用GBA模拟器玩《口袋妖怪》时，一瞬间我被这游戏彻底迷住了。其实那时候PSP、NDS已经出了，GBA上也没什么新游戏，但是对于从来没跟游戏打过交道的我来说，这些都不重要。本人上小学时是个勤奋的学生，从没打过游戏，六年的奋斗后我上了一所普通的初中，然而和《口袋妖怪》的邂逅让我彻底地改变了，但家里根本买不起电脑，用电脑玩GBA游戏根本不可能，于是我下定决心要买一台GBA回家，但370元对于刚上初一、家里并不富裕的我来说相当于天价，虽然绝望感油然而生，但我并没有放弃。



过机），多出来的钱还被我买了两作卡比游戏：《梦之泉》和《镜之大迷宫》。回到家后我把《口袋妖怪 绿宝石》插到机子上，博士介绍、选主角性别……尽管本人以前也常看《口袋妖怪》动画，但这种感动直到现在我也没忘记。可以说，是《口袋》把我带入了游戏的殿堂，让我下定决心买一台GBA。

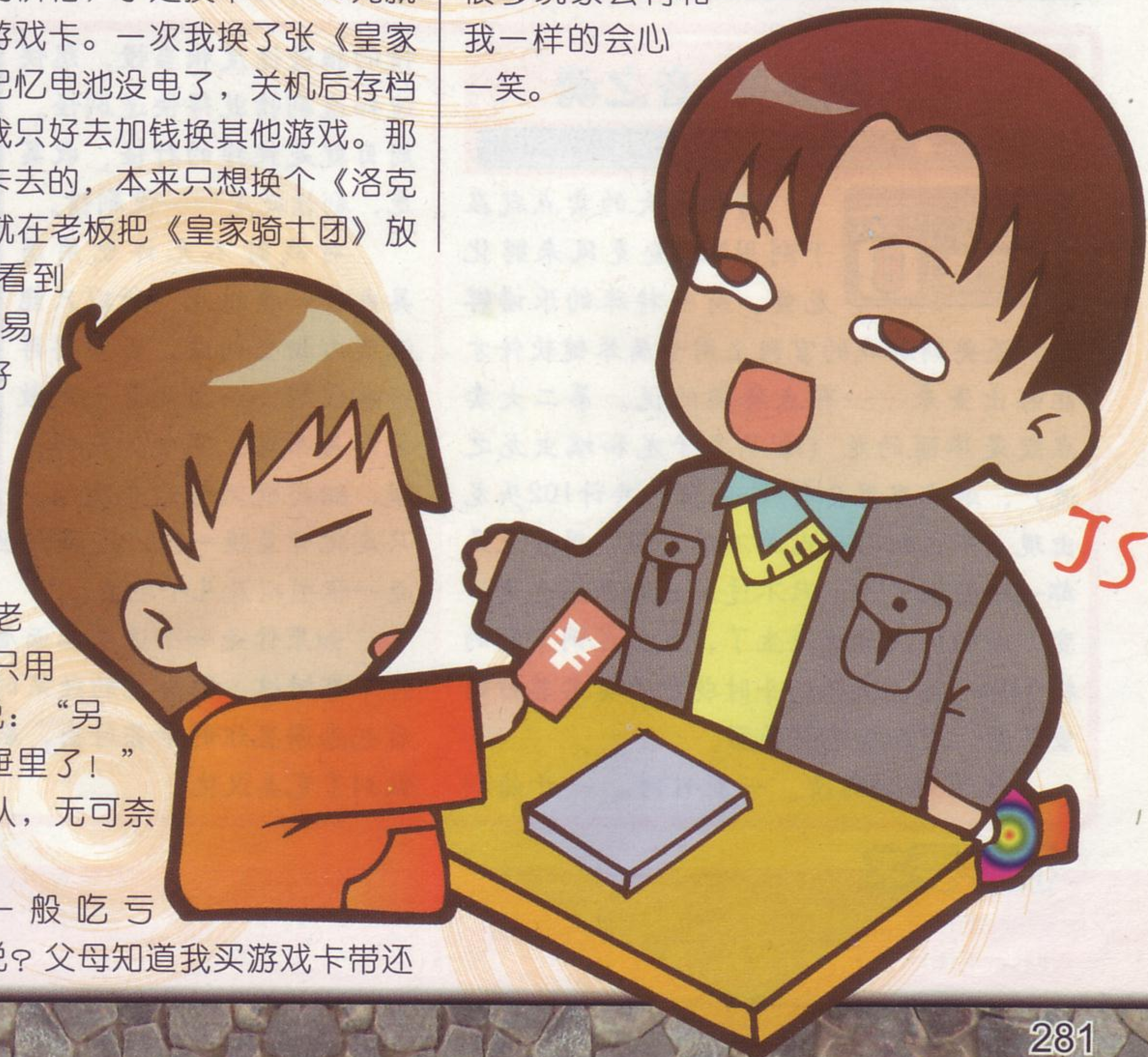
从那以后，我成了班里的有机一族，别人在电脑室模拟着玩，我却可以在家捧着玩，那感觉别提有多爽。有时候同学来我家，我也会大方地借给他们玩下，并且诱惑他们买一台——但370元对于他们来说也是太贵了，还有的人则是有钱买却没兴趣，晕啊，这世界也太残酷了，想买的没钱，有钱的不想买。因此我的GBA游戏生活一直都是孤单的，没办法体会到联机的乐趣。

GBA游戏陪伴我走过了两年，《黄金太阳》的强悍画面、《机战》的热血沸腾、《恶魔城》的宏大背景，《塞尔达》的爽快华丽、《洛克人ZERO》的硬派与沉重，以及《口袋妖怪》带来的感动、《火焰之纹章》带来的刺激……两年来无数游戏伴随我度过一个又一个无聊而又难熬的日子，那段美好的时光即使现在依然无法忘记。

一转眼初三了，那时候我还是无法承受一张卡40元的价格，于是换卡——10元就可以换另一张游戏卡。一次我换了张《皇家骑士团》，但记忆电池没电了，关机后存档就消失，于是我只好去加钱换其他游戏。那次我带了两张卡去的，本来只想换个《洛克人ZERO2》，就在老板把《皇家骑士团》放进抽屉时，我看到《马里奥与路易RPG》貌似很好玩，于是就打算再换一张。当我把另一张《银河战士》拿出来换时，老板便问我怎么只用一张卡换。我说："另一张放进你抽屉里了！"但老板死口不认，无可奈何下，我走了。

真不是一般吃亏啊——跟父母说？父母知道我买游戏卡带还得了？我都是骗他们说机子、卡带是跟一位死党借的。（编注：很多玩家都曾经有过很大方但现实中不存在的死党。）报警？也不可能，为了张卡带去派出所也太……跟老板纠缠？他死不认账厚着脸皮你能怎么样。我很失望，连带着我的机子就被我冷落了。这之后，我一直都靠《掌机王SP》解闷……我再次开始认真学习，课程关系，我把GBA以及曾经计划的买烧录卡的事都放下了。后来虽然我买了张烧录卡，但很少玩。"都快中考了，还打什么游戏"是我那段时间听到最多的一句话。我认真复习准备冲刺，但我的中考成绩并不理想，去了职中。

那年暑假我就用GBA玩了整整两个月，但是说真的，看了《掌机王SP》上的PSP、NDS游戏，我对GBA已经没有以前那么热爱了。上了职中后的我就像当年一样，决心买台PSP，终于，在2009年12月25日这天，我花了995元买了同学的一套PSP，虽然二手，但是九成新而且带了很多东西，从此我就跟PSP不分不离……而我的GBA游戏生涯，也就此结束，它被我放在了一个专用的包包里珍藏起来。尽管期间有过和JS发生的不愉快事情，但有GBA陪伴的那一段时光我真的很开心……把这段经历分享出来，相信也会有很多玩家会有和我一样的会心一笑。





玩家点评





PSP 伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

◆厂商：Falcom◆类型：ACT

评论人 影翼火 评分 7

本作的卖点自然是两作的人物，虽然登场人物看起来非常多，但实际上很多人物只是援护角色，然而不是很多的可操作人物个个都是重量级，而且无口男红毛亚特鲁居然讲话了！这里就得说下本作的语音了，游戏是全程语音，看似很多，实际上也就那么点，因为剧情线都是一条，只是根据选择人物不同而改变一些对话，本作画面与《伊苏7》相当，音乐则继承Falcom一贯的高水平，除了老曲子外，新歌曲也非常好听。

本作系统上做得似乎很“尴尬”，尤其是金钱的作用太大，增加游戏时间的手段也就只有一种：“疯狂刷钱、练级、买装备”，游戏中基本谈不上缺钱；升级上能力提升得太明显，只要大于对手2级，基本随便怎么打都能胜利。游戏的战斗系统继承了《伊苏7》：人物招式不是很多，略显单调。总得来说呢，这就是一款FANS向作品，也可以说是《零之轨迹》发售前的开味菜吧。



本作自然是推荐给《伊苏》和《空之轨迹》的FANS，这种梦幻般的结合目前可只有这一次，试想：当亚特鲁抢走艾丝特尔后，约修书的表情……嘿嘿。

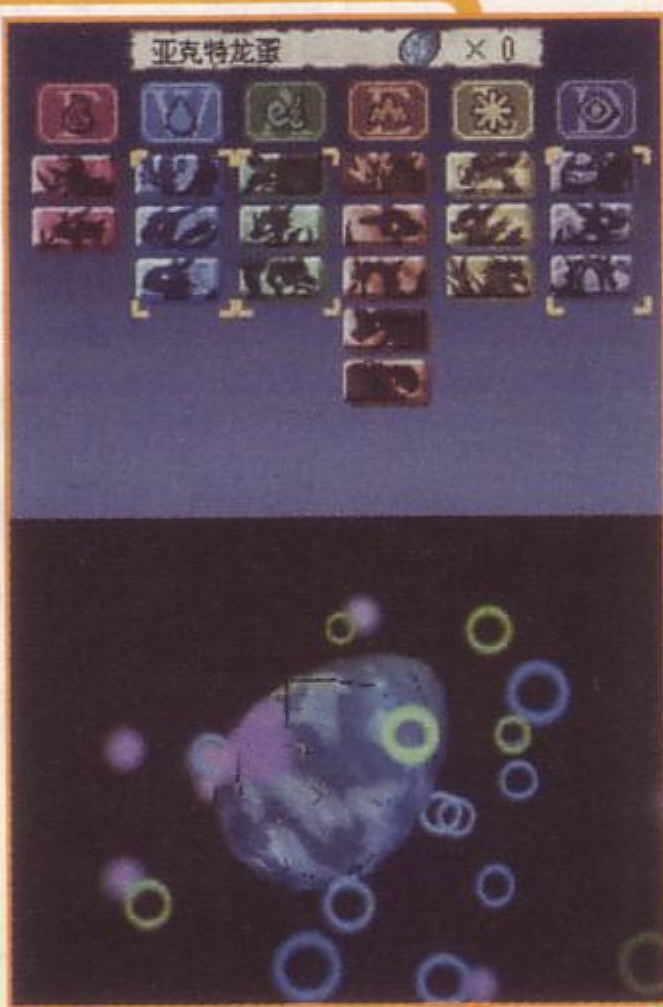
NDS 驯龙师 音之魂

◆厂商：NBGI◆类型：RPG

评论人 Zioly 评分 8

游戏最大的卖点就在于利用NDS麦克风来孵化龙蛋，有些特殊的乐谱孵蛋，还要到游戏的官网上用专属琴键软件才能孵出蛋来——有点麻烦的说。第二大卖点就是华丽的龙（除了王子龙和蠕虫龙之流），游戏里里会有6个蛋种、共计102头龙出现。不过细心的人都不难发现，很多龙是都一个数据模子，只不过是装饰和颜色变一变，新的一头龙就诞生了，有些龙倒下时的样子都一样，这样战斗时就有了莫名其妙的重复感，好在效果够华丽。

接下来说剧情，一周目时，一开始剧情的推进速度相当慢，想快速知道剧情就得快速刷怪。周目就是纯粹的打怪、收集龙，剧情就是——没剧情。



对战时不允许使用道具也算一个特点，所以只能派实力相当的龙，否则要再好也没用。而游戏最大的败笔则是系统，不管你到哪个城，始终就只有六个选项，只是把背景换一换，连换到世界地图也就只是一张图以及几个地名。

如果你是一个追求画面质的玩家，那本作不容错过，因为龙的效果的确很华丽。最后也感谢星组的辛苦付出，剧情和图片也都做到了完美汉化。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年10月19日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第145辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名



北通动力堡垒（迷你版） 2名



北通动力堡垒 1名

三等奖



北通魔方炫音线控耳麦 1名



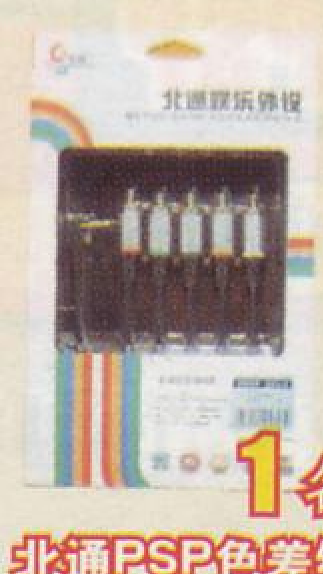
北通中国风PSP晶透水晶盒 1名



北通中国风保护胶套 1名



北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名



北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名

北通PSP色差线 1名

《掌机王SP》第141辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



哈尔滨市	艾禹同
贵阳市	李杨基
广州市	连章凯
昆明市	刘栩吉
太原市	邵宁麒
上海市	张小凡

三等奖 6名 掌机周边



高州市	苏宁
苏州市	孙弘佑
武汉市	叶傲霜
海门市	张鑫淼
溧阳市	赵文杰
简阳市	周可凡

二等奖 5名 北通动力堡垒



乌鲁木齐市	何宇坤
长沙市	黄源远
北京市	梅彤
福清市	余天秦
郑州市	赵浩博

《掌机王SP》第141辑 DVD问答—中奖名单

答案：A

西安市	李琦佶
天津市	李曈
桂林市	王文锦



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

栏目主持：白菜

火热秘技

一年一度的TGS展结束了。本辑特刊为读者们带来了许多消息，不知道有没有你中意的呢？不过期待的游戏固然重要，眼前的好游戏可也别疏忽了。

说起来，马上就要到国庆了。最后的阶段大家好好表现一下，该完成的工作和学业都尽快完成掉，准备痛痛快快过一个假期吧。

PSP 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 秘技

日版 モンハン日记 ぽかぽかアイルー村

◆重置采取运

在一天结束后进行存档，然后在早上起来的瞬间按L键查看采取运。如果不满意的话，就选择“存档→不存档→回到标题画面”，然后再次提取存档就可以重置采取运了。一直重复以上步骤直到出现自己满意的结果吧。

◆暖洋洋点数的轻松赚取法

在“きれいな女王虫”任务中挑战クイーンランゴスタ的地图上有一棵可以采取到“メラメラナッツ”的树。只要不从クイーンランゴスタ身上剥取素材就可以无限进行采取。“メラメラナッツ”可以采取到99个，再加上“女王虫の尻尾”、“无限沸きランゴスタの甲壳”和“羽”，可以一次性入账约20000PP。



NDS 山手线命名100周年纪念 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线 秘技

日版 山手线命名100周年记念 电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线

◆隐藏车辆

游戏中通过输入密码一共可以得到5辆隐藏车辆。在おたのしみ下的第二项输入密码，并达到对应的等级，就会在驾驶员模式下开启新的隐藏车辆。

另外，现在正在日本东京都墨田区建设中的电波塔“东京Sky Tree”也有在山手线检定地图中登场。只要输入密码2012，等级达到15级，并且山手线检定中通过初级、中级与上级的检定，东京Sky Tree就会以建设完成的形态出现在地图上。

名称	密码	开启等级
E231系500番台（明治制药特殊电车）	1926	1
31系电车	TR22	5
205系量产先行车	YT04	10
30系电车	UF20	20
103系低运转台车	MT55	30



NDS

战斗之魂 数码发令员

日版 秘技

バトルスピリッツ デジタルスターター

◆密码隐藏要素

在房间内的主菜单下，选择パスワード后输入相应密码，就可以获得对应隐藏要素。



追加首饰	
名称	密码
ケロケロAの1	ケロケロAエース
ファミ2ボーイズ	ファミ2コミック
ケロケロAの2	KERO2ACE

追加动画版登场角色	
名字	密码
马神 弹	いくぜ！ゲキトツ
百濑 勇贵	・しろのせんし・
百濑 华实	コアのひかりぬし
砚 秀斗	カードコレクター
クラッキー	ヒカリのきこうし
魔ゐ	ぱーぷるとーく？
剑藏	ケンゾーですっつ
バシン	ショーメンとつぱ
J	じゅりーさわラギ

追加卡片	
名称	密码
龙皇ジークフリード	ライフでうける！
巨人皇子アレクサンダー4世	ばとスピでじスタ
极龙帝ジーク・ソル・フリード	キョクりゅうてい
神龙皇ジーク・カタストロフドラゴン	Xちょうしんかx
魔界七将デスペラード	シェイロンのとも
キングタウロス大公	ゲイボルグのやり
冻兽マン・モール	しろいきょじゅう
大天使ヴァリエル	てんばつをうけよ
英雄巨人タイタス	10まいハキする

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS

山手线命名100周年纪念 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线

日版 金手指

山手线命名100周年记念 电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线

GameID：B5DJ 4D6DE5E3

按SELECT+↑，剩余时间为999

94000130 FFBB0000
B2144308 00000000
100028F4 000003E7
100028F8 000003E7
D2000000 00000000

按L键速度为75km/h

94000130 000002FF
123D0FCC 00003246
D2000000 00000000

按R键速度为65km/h

94000130 000001FF
123D0FCC 00002B6E
D2000000 00000000

按↑速度为40km/h

94000130 000003BF
123D0FCC 00001AB8
D2000000 00000000

按→速度为20km/h

94000130 000003EF
123D0FCC 00000D5C
D2000000 00000000

按↓速度为0km/h

94000130 0000037F
123D0FCC 00000000
D2000000 00000000

按SELECT键速度为350km/h

94000130 000003FB
123D0FCC 0000E9CA
D2000000 00000000

NDS

TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战

日版 金手指

TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战

GameID：BH6J 0CBA02B4

金钱最多

0214D654 0001869F

玩家HP不减

62202040 00000000
02202264 000FF000
D2000000 00000000

玩家魔力不减

62202040 00000000
02202274 000FF000
02202278 000FF000
0220227C 000FF000
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

月底两个平台均有大作问世，除了已经发售的《黑豹 如龙新章》外，大家看到本辑《掌机王SP》时应该也可以玩到30号的众多大作了。《大神传》是动作冒险游戏迷们不可错过的NDS游戏，喜欢侦探推理的玩家不妨尝试《神宫寺三郎》的系列最新作《红蝶》。PSP方面，《零轨》、《轻音》和《龙珠组队战》类型分别是RPG、MUG和ACT，选择范围较广。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年9月					
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
30日	闭锁病栋2	闭ざされた病栋 ディメンティアム2	Intergrow	AVG	5040日元
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	Kindom Hearts Re:coded	Square Enix	A・RPG	5490日元
7日	天下第一 战国恋人 DS	天下一★战国LOVERS DS	Rocket Company	AVG	5040日元
12日	超级涂鸦	Super Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	29.99美元
14日	东京黄昏破坏者 禁断的生贽帝都地狱变	东京トワイライトバスターズ 禁断の生贽帝都地狱变	Starfish	AVG	6090日元
14日	银河铁道999DS	银河铁道999DS	Culturebrain	AVG	5999日元
14日	财团法人日本汉字能力检定协会协力 汉检DS训练	财团法人日本汉字能力检定协会协力 汉检DS训练トレーニング	IE Institute	ETC	2940日元
21日	强袭魔女2 治愈・治疗・变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
28日	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
28日	天空机器人 从此向CODA	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG	5040日元
28日	扎克与恩普拉 幻之游园地	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	AVG	4980日元
28日	狗猫动物医院	わんニャンどうぶつ病院	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
28日	黄金太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黑なる夜明け	Nintendo	RPG	4800日元
2010年11月					
3日	光辉历史	ラジアントヒストリア	Atlus	RPG	6279日元
4日	超毅力小学生 蹦比太 究极光腚战！比太VS多库洛迪	ド根性小学生ボン・ビー太 裸の顶上ケツ战！！ ビー太VSドクロでぃ！	NBGI	ACT	5040日元
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision	FPS	29.99美元
11日	手工妈妈	クラフトママ	Officer Create	ETC	5040日元
11日	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	ETC	4980日元
11日	用声音来玩吧！光之美少女！	こえであそぼう！ハートキャッチプリキュア！	Toei Animation	ETC	5229日元
11日	宠物蛋的变身大挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	ETC	5040日元
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
18日	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	5040日元
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	S・RPG	5800日元
25日	历史大战夺天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	ACT	5040日元
2010年12月					
2日	SD高达三国志 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国志 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
2日	蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战	クレヨンしんちゃん ショックガ～ン！传说を呼ぶオマケ大ケツ战	NBGI	ACT	5460日元
2日	桃太郎电铁 世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	TAB	5460日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	TABA	5040日元
2010年冬					
未定	光明传奇	シャイニング・レジェンド	Blue Side	A・RPG	售价未定
未定	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定



大神传 小小太阳



9.30 ■Capcom■A・AVG■5040日元



这是知名游戏《大神》的续作，以初代天照的孩子小照为主角，再次踏上拯救中津国的冒险之旅。本作继承了初代的水墨画风，加强了同伴协力要素，玩家要用触控笔操作好搭档跟小照共同解谜。画面表现力和系统均属上乘，而根据初代的表现，本作也一定相当好玩并且耐玩。



英雄传说 零之轨迹



9.30 ■Falcom■RPG■6090日元



本作为“《空轨》三部曲”的姊妹篇，世界观和系统都十分接近，玩过《空轨》的玩家可以轻松上手。虽然本作的舞台克罗斯贝尔自治州和《空轨》的舞台完全不同，但游击士协会在自治州里也是有分部的，因此《空轨》里的角色自然也会在游戏中登场，相信系列老玩家们届时一定会感动一番。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年9月					
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
30日	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
30日	疯狂美式橄榄球11	MADDEN NFL 11	EA Sports	SPG	5040日元
30日	祝福的钟声 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	AVG	6090日元
2010年10月					
7日	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	5229日元
7日	加奈 妹妹	加奈 いもうと	Cyber Front	AVG	5040日元
7日	我是航空管制官 机场英雄羽田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー羽田	Sonic Powered	SLG	5040日元
14日	NBA 2K11	NBA 2K11	Take—Two	SPG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	5980日元
14日	秋之回忆6 新篇章	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	AVG	5040日元
21日	FIFA11 世界级足球	FIFA11 ワールドクラスサッカー	EA	SPG	4980日元
21日	金属战斗陀螺 钢铁战魂 携带版 超绝转生！火神荷鲁斯	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超绝转生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	ACT	5775日元
28日	噬神者 爆裂	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	AVG	5040日元
28日	初音岛1&2 携带强化版	D.C.I&II P.S.P. ダ・カーポ I&II プラスシチュエーションポータブル	角川书店	AVG	8190日元
28日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 魏篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 魏编	Yeti	AVG	6825日元
28日	战极姬2岚 乱世百花	战极姬2岚 百华、战乱辰风の如く	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2010年11月					
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War: Ghost of Sparta	SCEA	ACT	39.99美元
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	S・RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
18日	Little Busters！修改版	リトルバスターズ！Converted Edition	Prototype	AVG	6090日元
18日	世界足球 胜利十一人2011	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	Konami	SPG	4980日元
25日	武装之心	アームズハート	Hamster	RPG	5229日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	AVG	6825日元
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	5800日元
2日	假面骑士 巅峰英雄 OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	ACT	6090日元
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A・RPG	售价未定
23日	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎犬の血True Blood Portable	角川书店	AVG	售价未定
2011年1月					
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	S・RPG	6279日元
未定	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A・RPG	售价未定
2011年2月					
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元



DVD光盘内容导视

TGS 2010花絮——小编带你游展会



《怪物猎人 携带版 3rd》现场发布会片段





艾鲁猫的特别访谈

TGS游戏集锦

- ◆我的花园
- ◆黄金太阳 黑暗黎明
- ◆扎克与恩布拉 幻之游乐场
- ◆维新之岚 疾风龙马传
- ◆桃太郎电铁 世界
- ◆逆转检察官2
- ◆怪物猎人 携带版 3rd
- ◆梦幻俱乐部 携带版
- ◆魔法禁书目录
- ◆纸盒战机
- ◆白骑士物语 教义战争
- ◆啪嗒砰3（暂名）
- ◆噬神者 爆裂
- ◆战场的女武神3
- ◆皇家骑士团 命运之轮
- ◆核石之王
- ◆寄生前夜 第三个生日

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

- ◆海贼王 巨人之战
- ◆口袋妖怪 黑·白
- ◆战国绘札游戏 不如归 大乱
- ◆游戏王5D's 双重战力5
- ◆指环王 阿拉贡的冒险
- ◆蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们

随盘附送

2款PSP ISO

游戏王5D's 双重战力5
蓝色玫瑰 妖精和青瞳的战士

3款NDS ROM

口袋妖怪 黑
口袋妖怪 白
海贼王 巨人之战





全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《Fate/新章》OST等着你。

实用资源倾情附送

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- ◆冒险岛 飞侠物语
- ◆深渊弹珠 HD
- ◆真实高尔夫2011

新动一刻

- ◆滑头鬼之孙
- ◆黑岩射手

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《口袋妖怪 黑·白》的演示视频中，最后的2对2战的对手是？

A：两个小孩 B：一对情侣 C：等离子团团员



PEGA
双核动力站 3名

PS3专辑 VOL.11

PS3专辑

VOL.11 PS3 SPECIAL

PS3专辑 VOL.11

大16开240页+数据DVD光盘

与PS3相关的一切在此集结！

本次的《PS3专辑》将继续为各位玩家奉上最新神机相关资讯，另有《GT赛车5》、《如龙 终焉》、《机车风暴 启示录》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》等劲作情报；PS MOVE开发秘闻、Level—5与索尼的亲密关系、从TGS看日本第三方对索尼的全面支持、蓝光最新出碟推荐，四大专题企划看点满载；《超级街霸Ⅳ》、《极品飞车 变速》、《边境之地》等多款游戏的超实用奖杯心得；《战国BASARA 3》、《异世纪传说R》、《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》、《小小大赛车》、《超次元游戏 海王星》、《白骑士传说 光与暗的觉醒》、《铁拳6》，七款游戏的详尽攻略与深度研究。

10月上旬 全国上市

PS3专辑 VOL.11 PS3 SPECIAL DVD-ROM

PC/PS3两用光盘

高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张美图、数十个PS3特色主题，另有特别附赠的趣味收藏

（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

模魂志 VOL.49

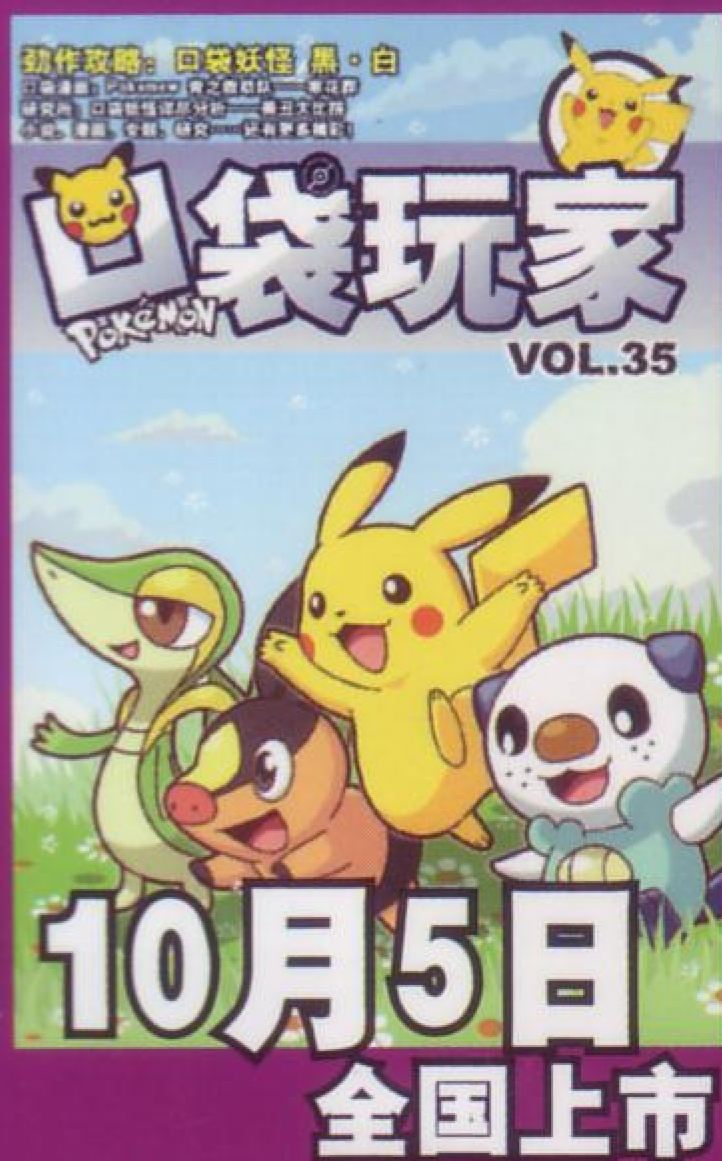
大16开152页+DVD

模型玩具必定离不开涂装，不管是局部修补还是整体喷涂都是增加模玩美感的方式。本辑将向各位全面讲解模型涂料的相关知识以及使用方式，各种实用的技巧将是您涂装技巧提升的阶梯。让许多玩家惊喜的BANDAI新系列《数码暴龙》模型即将面世，本辑将结合视频抢先为您送上最新上市的奥米加兽的制作攻略。暑假结束后，各模玩厂商也进入了商品的汛期，众多的款式在近期涌现，这些款式的详细评测将在本辑与您见面。

盘面待定

9月30日 全国上市





口袋玩家 VOL.35

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。

［劲作攻略］ 口袋妖怪 黑·白

伊宿大陆口袋之旅即日启程！一周目剧情攻略，二周目隐藏要素，技能、道具、精灵……带来最贴心完备的详尽攻略。

［口袋漫画］ Pokemew 青之救助队——寒花葬

多年来寻找的发誓要保护的姐姐魂随风逝，卢卡里奥终于下定决心去找雷电鸟报仇了。

［研究所］ 口袋妖怪详尽分析——美丑大比拼

通过能力分析，来给6只美丑各异口袋妖怪们进行一次特殊的比拼！

［口袋小说］ 圈圈熊酒吧——巨大火山（5）

千年古王的墓室，再述火系口袋妖怪们在巨大火山的千年辉煌传说！

小说、研究、漫画、专题 更多精彩，尽在《口袋玩家》。

DVD精彩收录 三集《口袋妖怪星期天》，最新中文字幕《宠物小精灵DP》，以及动画补完、口袋金曲。





精美赠品：

《黑·白》神兽开瓶磁贴（双版本）



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-473-7

掌机王SP雷光盘定价：14.8元 （1DVD+1手册）